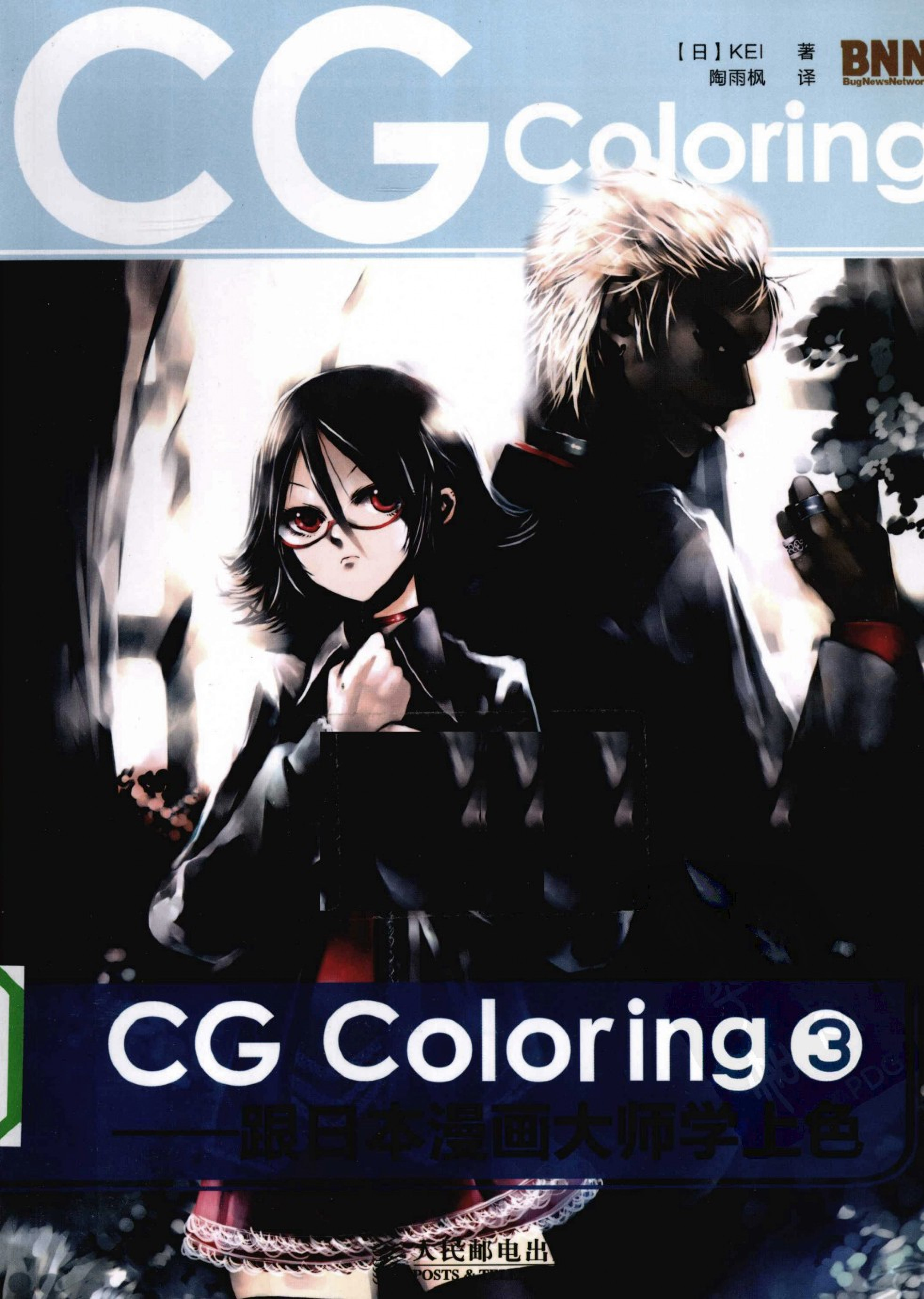

CG Coloring
【日】KEI 著
陶雨枫 译
BNN
BugNewsNetwork
CG Coloring ③
——跟日本漫画大师学上色
人民邮电出
POSTS &

日本**超人气**漫画家KEI与您分享独家上色秘技

怪叔叔 御姐 水彩 梦幻 淡淡的色彩 叠色 Painter
Photoshop 折痕 快捷键 混色 厚重感 妖艳
手绘的质感 眼睛上色 头发上色 皮肤上色 飘逸 调整线稿
图层 褶皱 反射光 迎光 逆光 滴管取色 朦胧
线稿上色 快捷键 阴影 锁定透明像素 融合 蒙版 喷枪
窗帘上色 鳞片 烟雾……





封面设计：欧美尼・王娟

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-22932-8
定价：49.00 元

CG Coloring ③
——跟日本漫画大师学上色

【日】KEI　著
陶雨枫　译



人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

CG Coloring：跟日本漫画大师学上色. 3 /（日）KEI著；陶雨枫译. -- 北京：人民邮电出版社，2010.7
ISBN 978-7-115-22932-8

Ⅰ. ①C… Ⅱ. ①K… ②陶… Ⅲ. ①三维－动画－图形软件 Ⅳ. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第086880号

内容提要

本书是从日本引进的CG Coloring系列图书之一，其原版图书在日本已畅销近5年，是日本经典的上色技法教程。

本书作者KEI，《初音未来》的原画师，酷爱使用有如水彩画般的淡淡色彩。想必热爱漫画的你，一定已经拜读过KEI的画册，对他独特的用色风格有所了解了，那么，如何学会画出这种颜色呢？在本书中，您将找到答案。

本书详细讲解了4个案例的绘制步骤，包括从草图创建、线稿调整、上色到最终完成的全过程，并且用大部分篇幅，深入浅出地讲解了使用常用绘画软件Painter进行上色的步骤和技巧。如果你想要直接把浮现在脑海中的印象画出来，减少多余的操作步骤，让绘画过程更流畅，那么本书很适合你。

本书适合有一定漫画手绘功底的读者使用，相信通过对本书的学习，读者一定能随心所欲地画出自己想要的颜色。

CG Coloring——跟日本漫画大师学上色③

◆ 著　[日]KEI
　译　陶雨枫
　责任编辑　陈 昇
　执行编辑　王雅倩

◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街14号
　邮编 100061　电子函件 315@ptpress.com.cn
　网址 http://www.ptpress.com.cn
　北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本：787×1092 1/16
　印张：12
　字数：292千字　2010年7月第1版
　印数：1－4 000册　2010年7月北京第1次印刷

著作权合同登记号　图字：01-2010-0689号

ISBN 978-7-115-22932-8

定价：49.00元

读者服务热线：(010)67132705　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154

■前言

大家好，我是负责本次教学的KEI。感谢大家阅读本书。本书将介绍如何用绘图软件Painter来绘制彩稿。如果您经常觉得“我好想用Painter画画！但总是没有办法画出自己想要的样子”，那阅读这本书就对了。如果本书可以让您学习一种更直观的绘画方式，将是我最大的荣幸。

CG的绘画方式并不是唯一的，选择自己喜欢的画笔随意涂鸦是最好的。这次也仅仅是以我的某种画法作为示范，了解这种画法后，大家可以自行调整，确定自己的画法，这才是使用本书的正确方式。对于初学者来说，本书可能有点难，所以我把所有操作步骤的快捷键都列出来了。

无法用快捷键操作的功能，就按Alt菜单来操作。记住快捷键好像很麻烦，但一旦养成习惯，绘画效率与过去相比会有天壤之别，希望大家都能出色地灵活运用。

我之前一直都是用Photoshop，所以在本书中，像调整色调等上色之外的步骤，还是用Photoshop来讲解的。或许Painter也可以完成部分后续工作，但是我个人比较习惯这样，觉得Painter<—>Photoshop这样交互操作比较好用。

如果本书有助于拓宽您的绘画思路，打破您原来僵化的CG上色定式思维，使您的CG绘画水平有所提高，我会非常开心。



目　录



CHAPTER 2

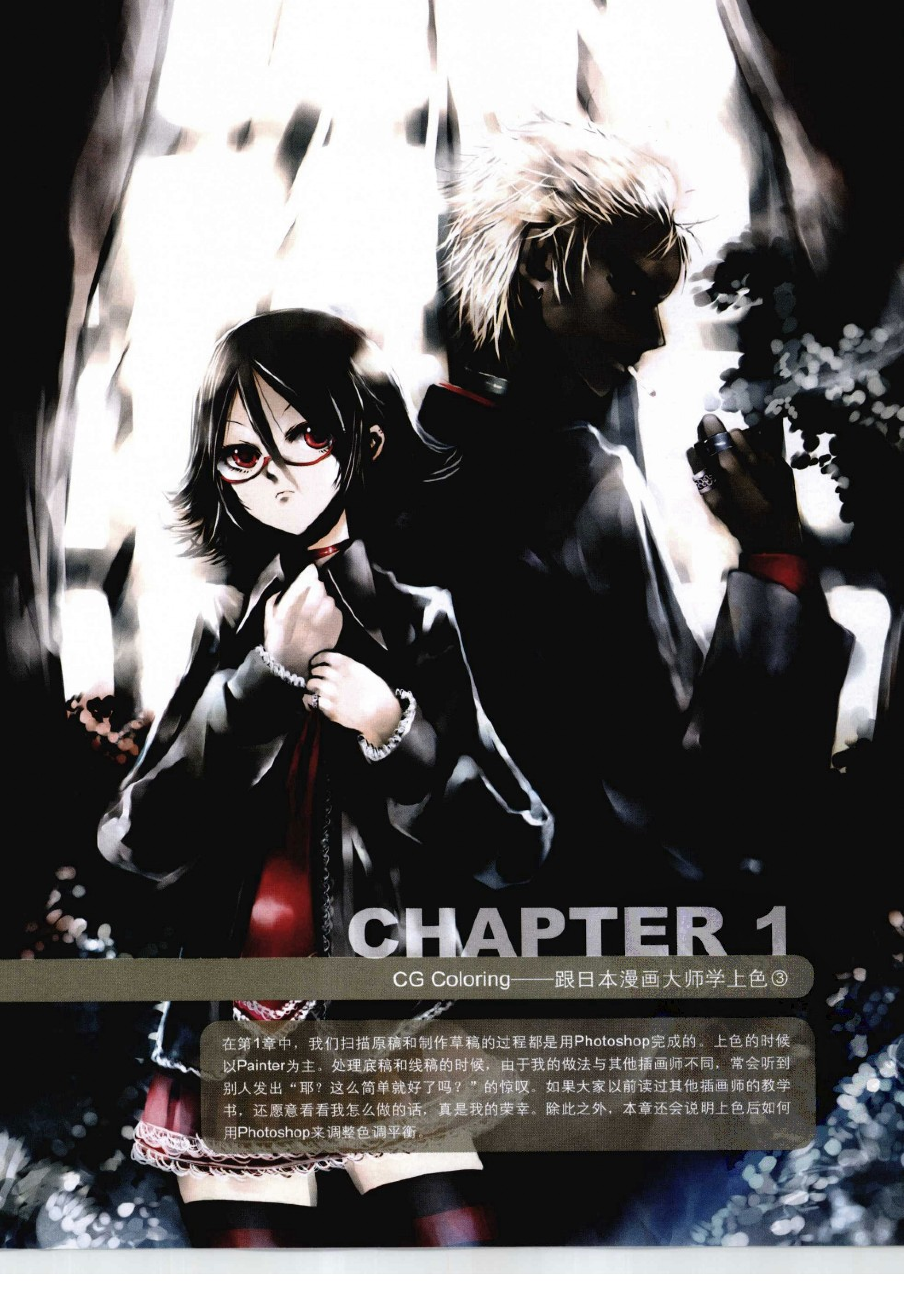


CHAPTER 3

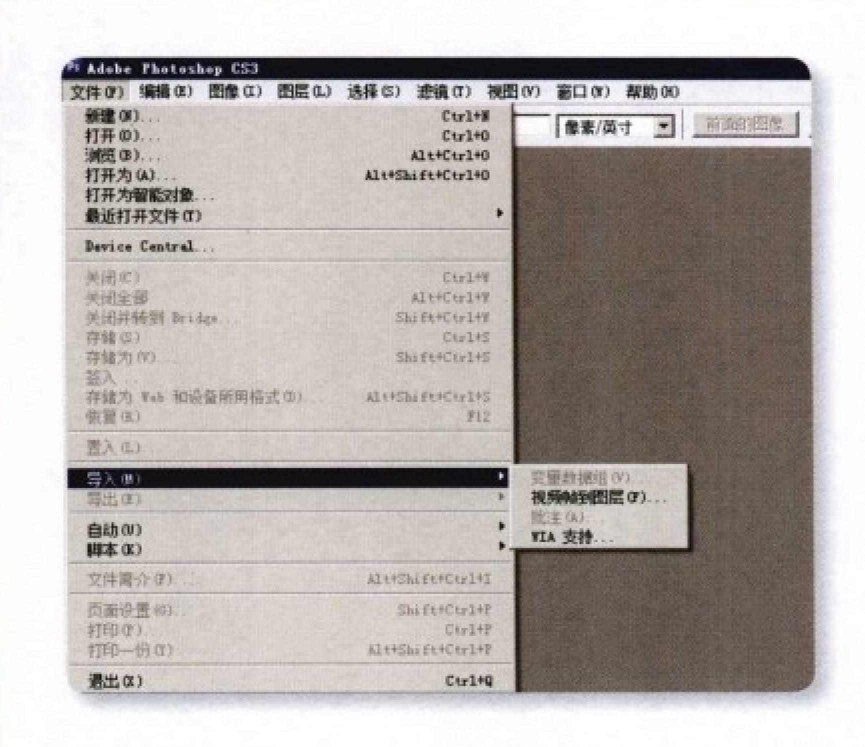


CHAPTER 4





在第1章中，我们扫描原稿和制作草稿的过程都是用Photoshop完成的。上色的时候以Painter为主。处理底稿和线稿的时候，由于我的做法与其他插画师不同，常会听到别人发出“耶？这么简单就好了吗？”的惊叹。如果大家以前读过其他插画师的教学书，还愿意看看我怎么做的话，真是我的荣幸。除此之外，本章还会说明上色后如何用Photoshop来调整色调平衡。



扫描

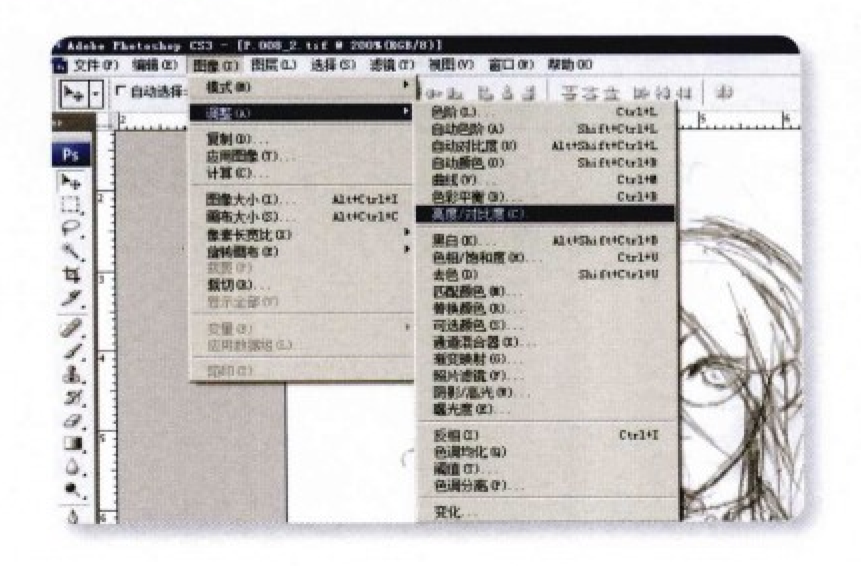
首先把画好的线稿用扫描仪扫进计算机。选择“文件(F)”→“导入(M)”→“EPSON TWAIN 3(32-bit)”。根据扫描仪的不同，可能显示的不是EPSON TWAIN，大家可以自行判断并选择。



因为我们扫的是线稿，因此扫描仪的设置部分选择“黑白照片”。此外，有些人喜欢用350~360dpi以上来扫描线稿，不过我个人觉得线稿是作为上色参考用的，所以200dpi就够了。

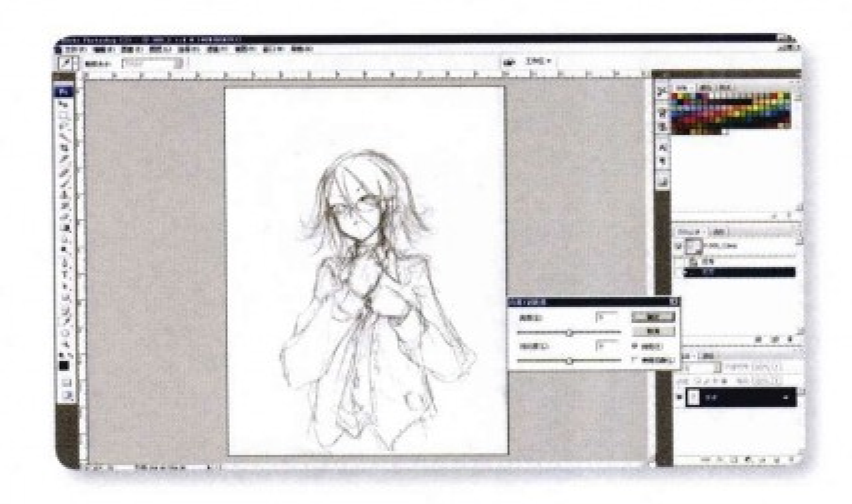


再扫一张男生的草稿。

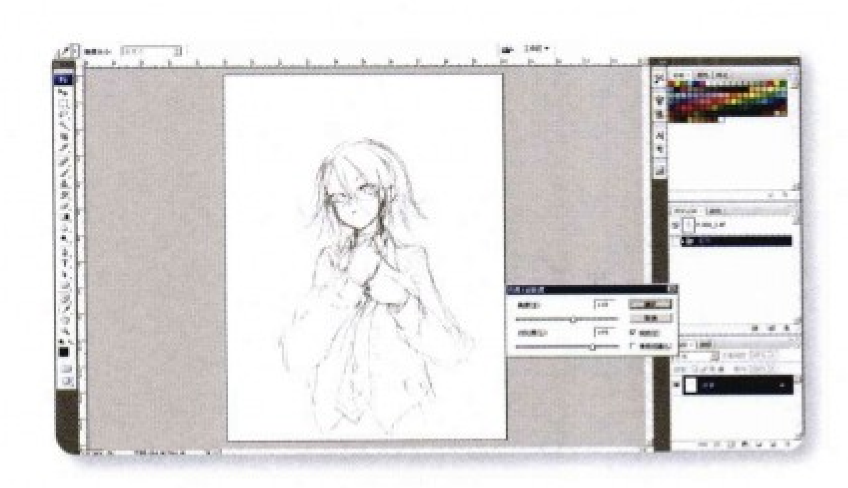


调整线稿

扫描出来的图片是灰色的，由于这样很不好画，所以我们把背景调白。此外为了强调线稿，我们必须调整一下对比度。从菜单中选择“图像(I)”→“调整(A)”→“亮度/对比度(C)”。



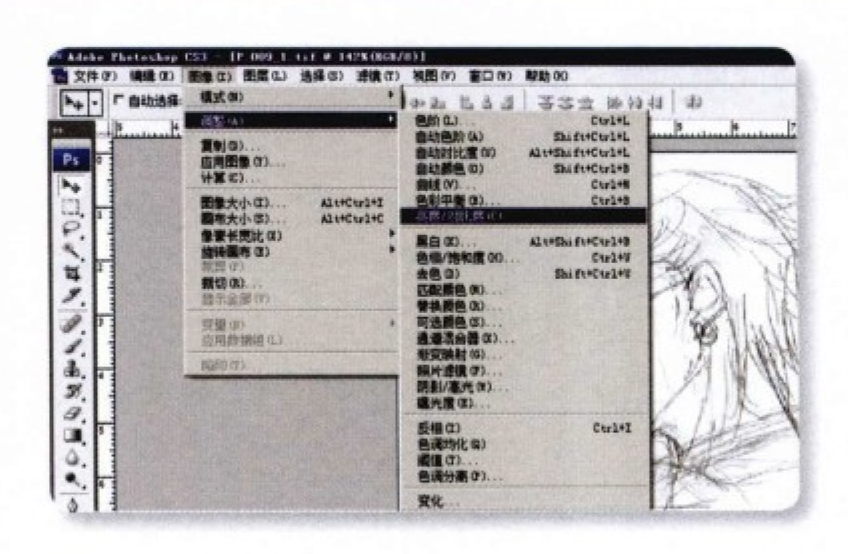
- Photoshop的快捷键
  Alt+I→A→C（亮度/对比度）



适当调整亮度和对比度的数值之后，线稿就变得比较明朗了。大致调整为如图所示。此外我们前面已提过不清除杂点的理由，下面继续进行。

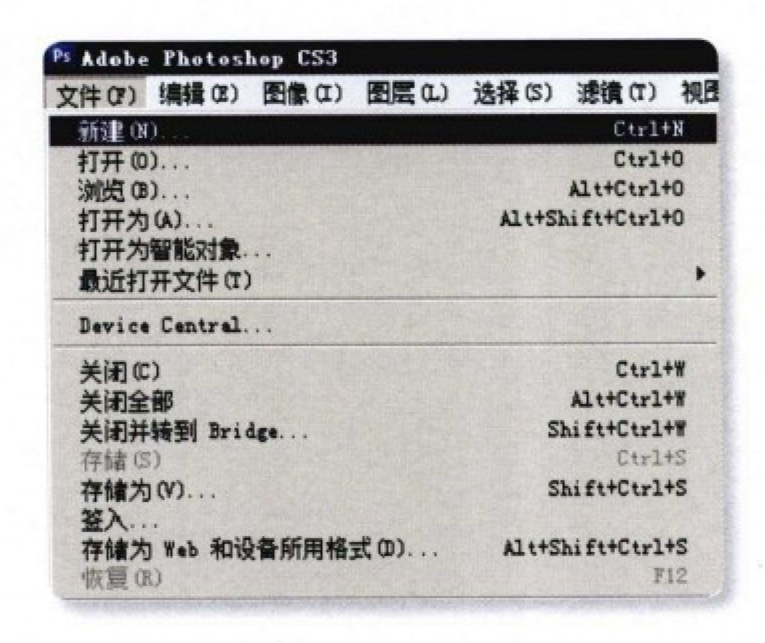






同样，男生的插图也要调整一下对比度，亮度/对比度的数值与女生一样也可以。如果两张图相比之下太暗或太亮的话，就再微调一下，将两者调至相近 。





图像设置

“文件(A)” → “新建(N)”，创建一个新图像。

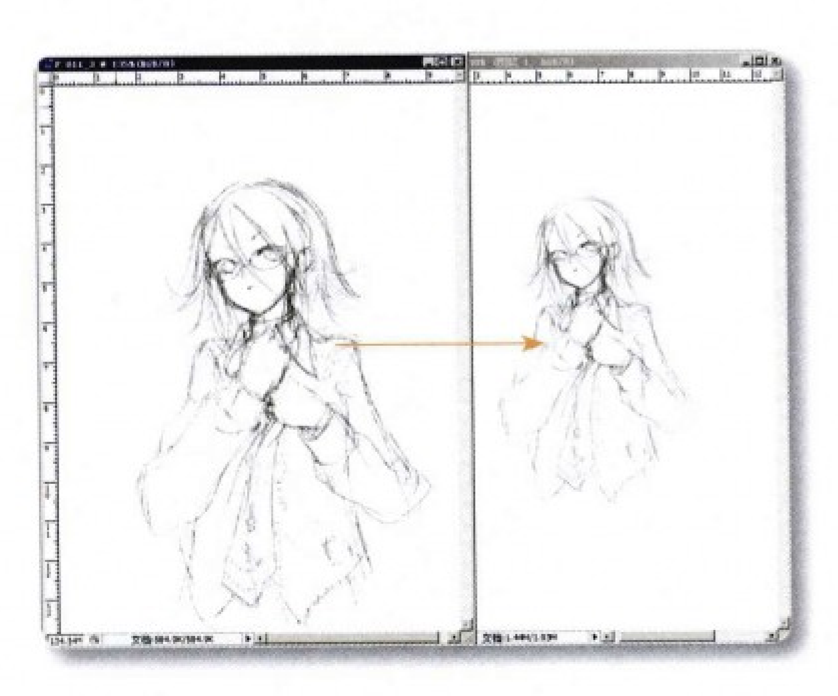
- Photoshop的快捷键
  Ctrl+N（新建文件）



用高分辨率的600dpi新建文件。这样做的好处是细节零乱时处理起来比较方便。大家可以根据自己计算机的性能，尽可能地使用高分辨率来新建文件。



把扫描好的图片用移动工具(V) 拖曳到新建的图像文件中。



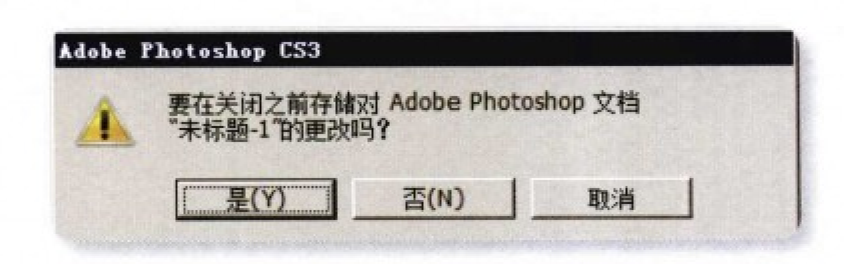
如果不用移动工具，直接复制图层并粘贴也可以。不过这样会浪费内存，担心自己内存不够的人可以考虑一下该怎么操作才合适。





不过，现在的计算机通常内存容量都很大，所以不必在意这种小细节，继续操作就可以。

- Photoshop的快捷键
  V（移动工具：用鼠标拖曳图层）



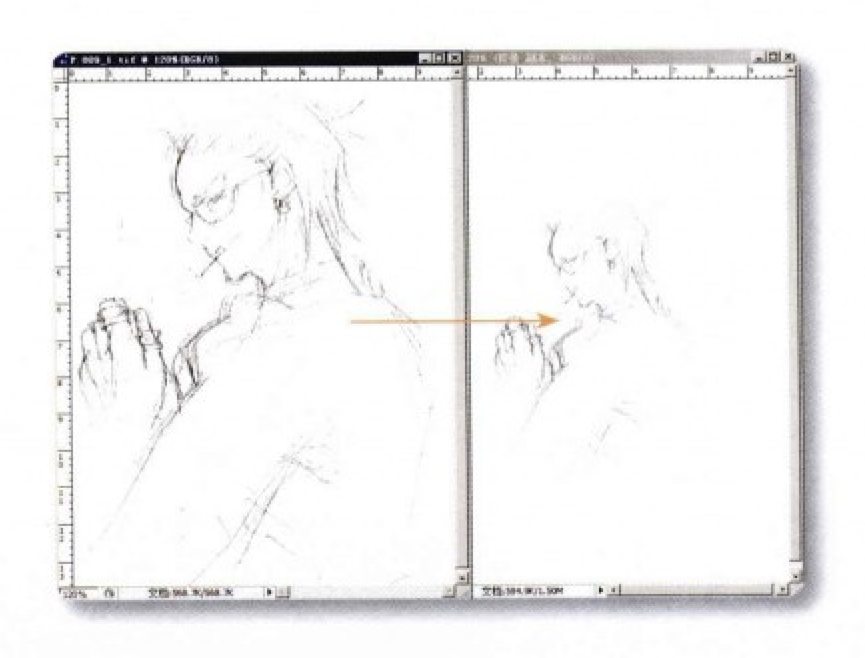
移动结束之后，把先前扫描的图像文件关闭。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+W（关闭）



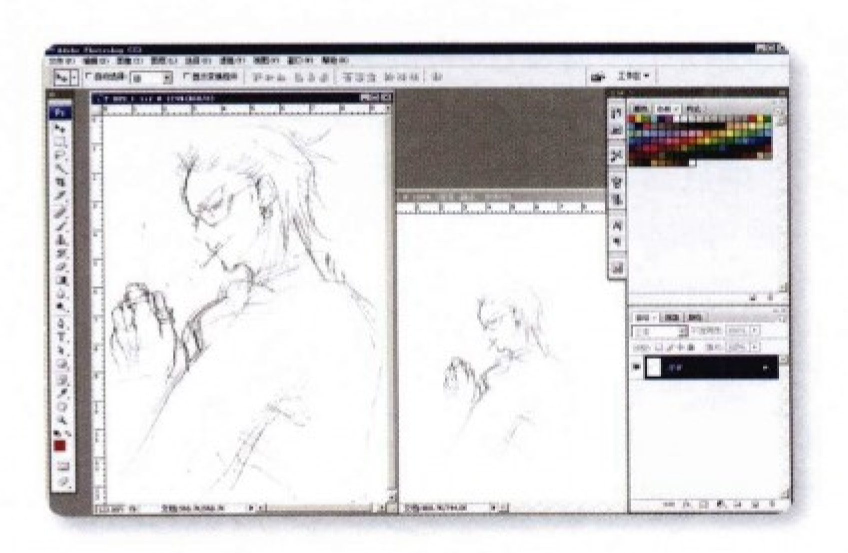
同样，把男生的线稿也拖曳到新的图像文件中。

- Photoshop的快捷键
  V（移动工具：用鼠标拖曳图层）

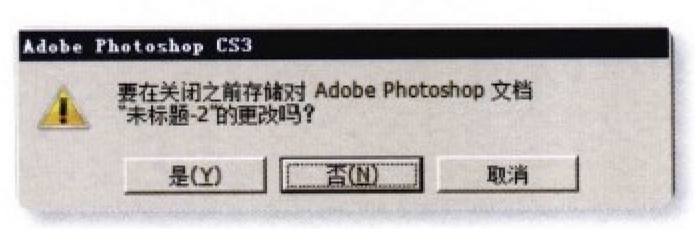


如果想要一次移动多个图层，可以同时选中要移动的多个图层，然后再移动。此外，Photoshop 6之后的版本都可以建立组，可以把整个组都拖曳到新的文件中。





Photoshop的组功能相当方便，不过我个人不太喜欢开很多图层上色，因此在用Painter上色的时候，先把组合并成一个图层，再继续画。

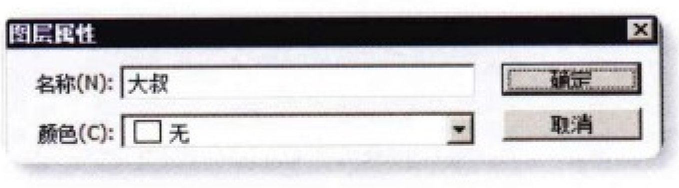


后面不再需要扫描的原稿了，所以把男生的扫描线稿也关掉。

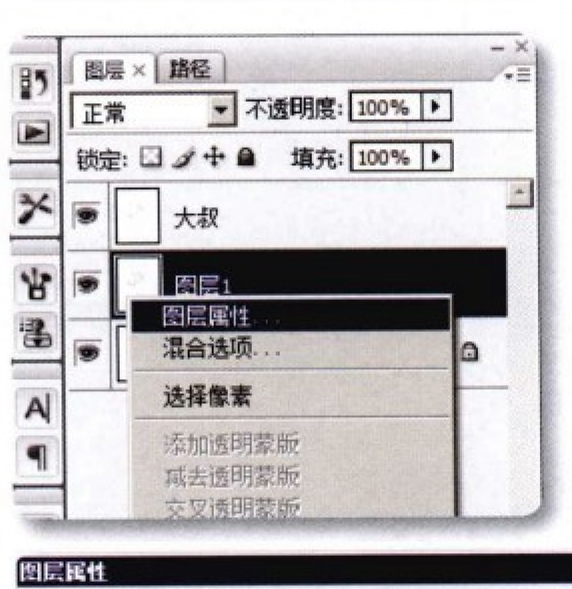
- Photoshop的快捷键
  Ctrl+W （关闭）



由于我们最后会把所有图层合并，所以不必命名图层，不过这里我们还是命名一下。



命名图层是为了易于分辨，从而提高工作效率。

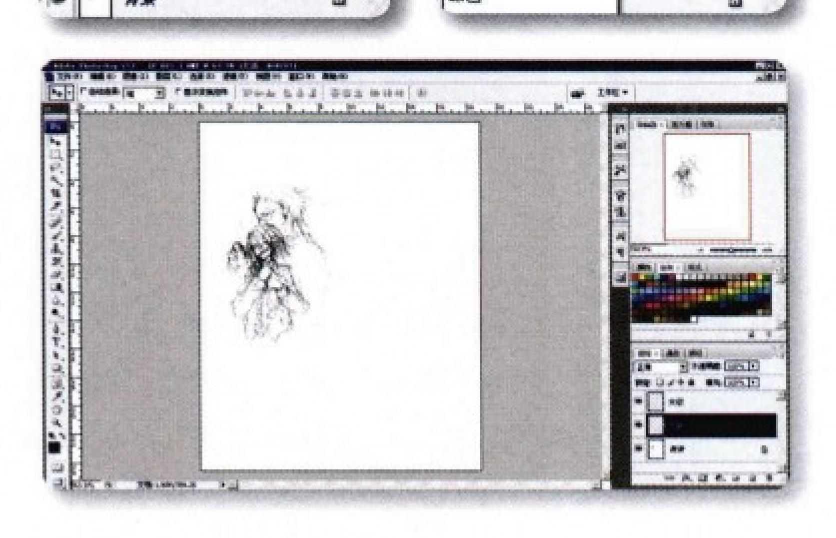


取了一个容易分辨的名字。不过我们这次几乎不用图层来上色，所以命名与否都无关紧要，让它保持“图层1”之类的名字也可以。





现在两个图层叠在一起画面看不清楚，我们来调整一下混合模式。从“正常”改成“正片叠底”，这样女生和男生的线稿就会重叠在一起了。







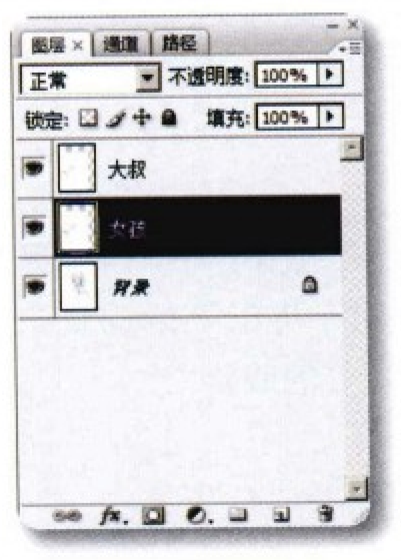
首先修改女生的图像设置。选 择“编辑(E)”→“变换(A)”→“缩放(S)”。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+T （自由变换）



将图片稍微放大之后放到偏左的位置。如果想保持图像比例不变，在按住Shift的同时拖曳方框。确定后按Enter即可。

- Photoshop的快捷键
  Enter （变换确定）





我们的画法不需要用到线稿，所以扫描后还是可以继续放大缩小来微调位置，这也是这种画法的优点之一。





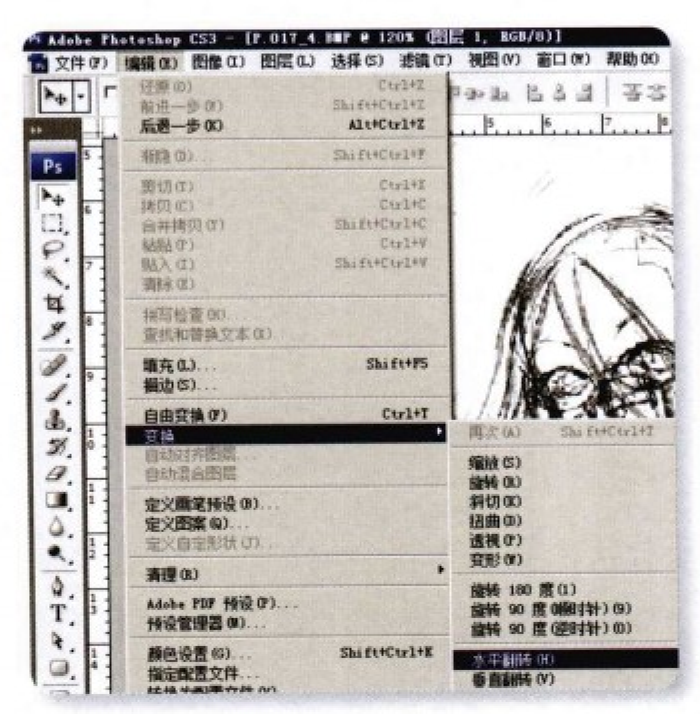
接下来调整男生的位置。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+T （自由变换）



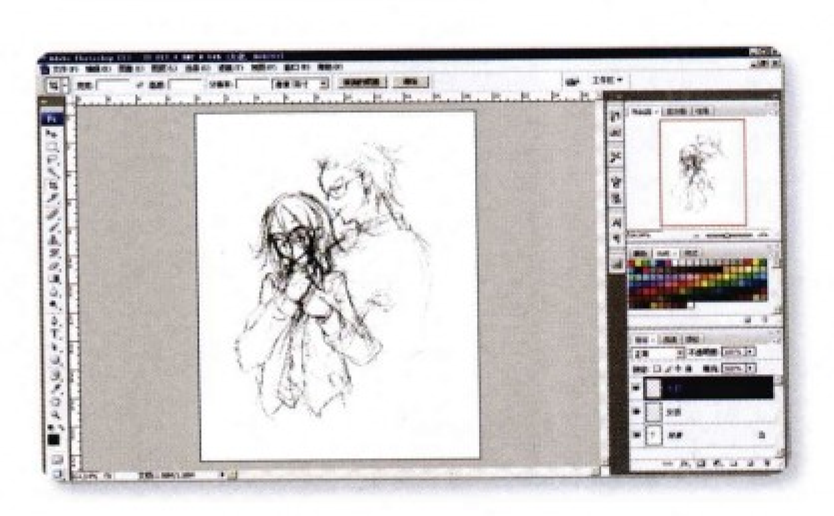

注意搭配女生的大小来安排构图。不要放太大，要设法让整体画面更协调。

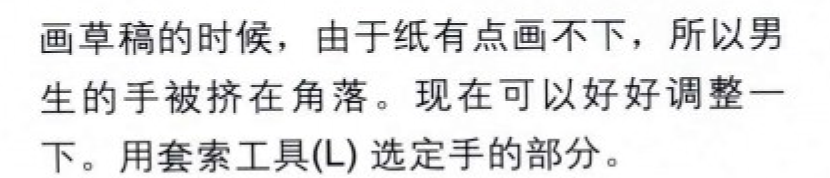
● Photoshop的快捷键
Enter（变换确定）



因为现在的构图没有办法看到男生的手，所以左右反转男生的线稿。要左右反转图层的话，选择“编辑(E)”→“变换(A)”→“水平 翻转(H)”。

● Photoshop的快捷键
Alt+E→A→H （水平翻转）





画草稿的时候，由于纸有点画不下，所以男生的手被挤在角落。现在可以好好调整一下。用套索工具(L) 选定手的部分。

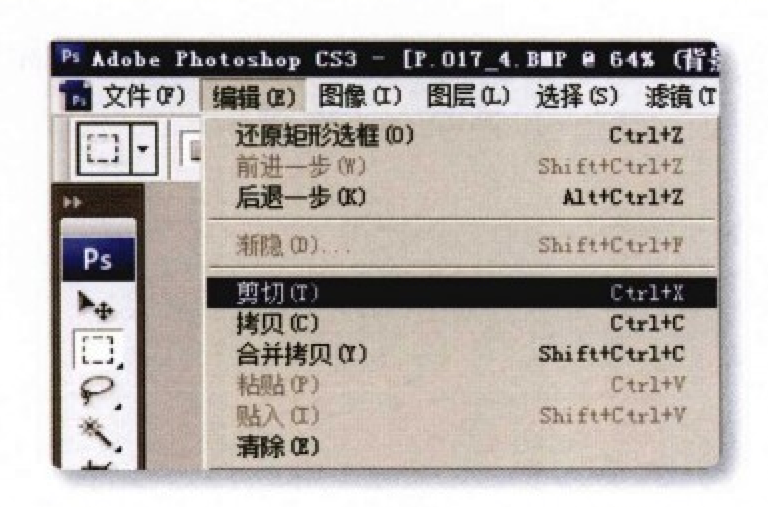
● Photoshop的快捷键
L（套索工具）

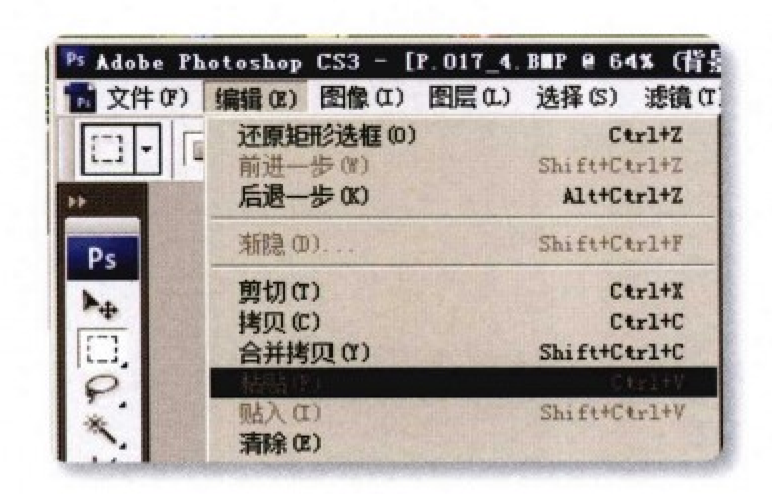


选择“编辑(E)”→“剪切”把圈选的部分剪下。

● Photoshop的快捷键
Ctrl+X（剪切）

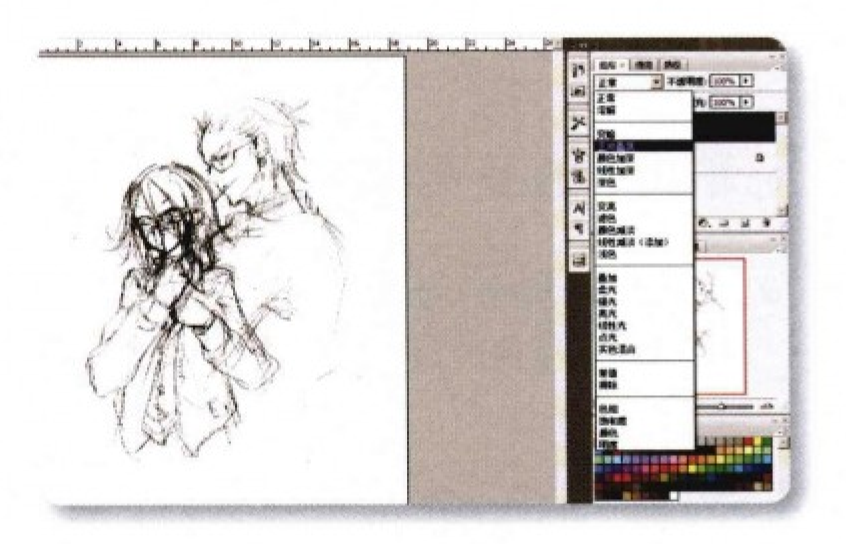






选择“编辑(E)”→“粘贴(P)”，把剪切的手粘上。这样的操作会自动新建一个图层。

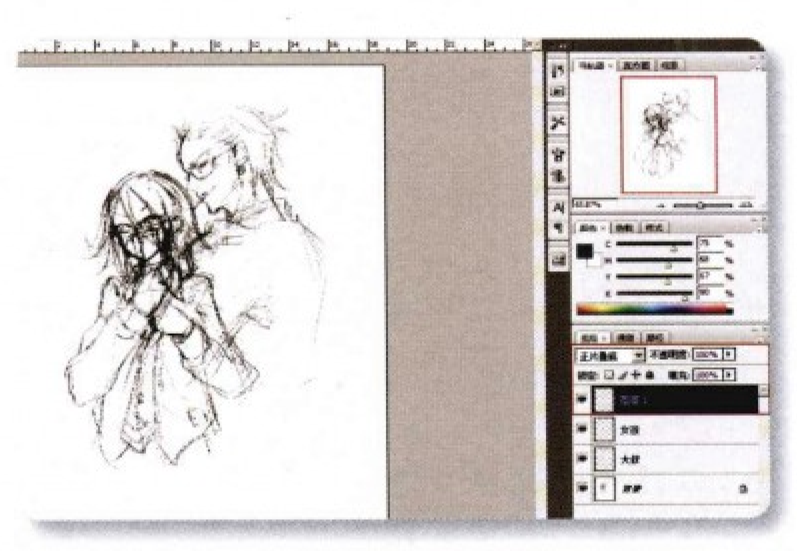
- Photoshop的快捷键
  Ctrl+V（粘贴）



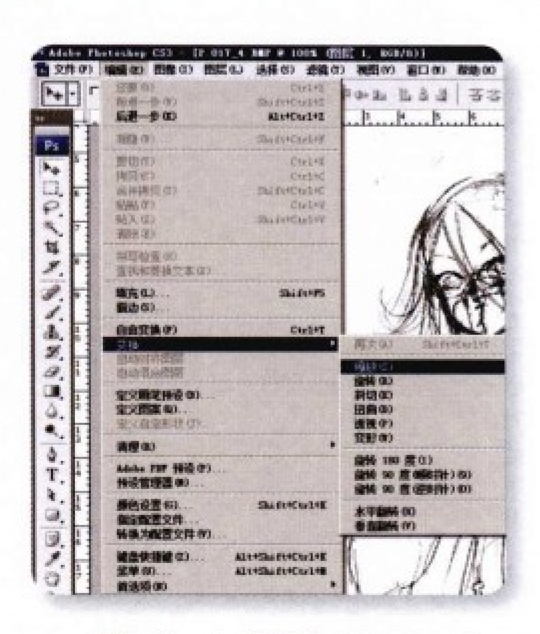
除了这种方法之外，还可以用比较复杂的方式，选择“图层(L)”→“新建(N)”→“通过剪切的图层(T)”。不过还是我们前一种操作方法比较简便。

- Photoshop的快捷键
  Shift+Ctrl+J（新建通过剪切的图层）





由于手的图层重叠盖住了下面内容，所以将混合模式由“正常”改为“正片叠底”。



为了调整手的位置，选择“编辑(E)”→“变换(A)”→“缩放(S)”。

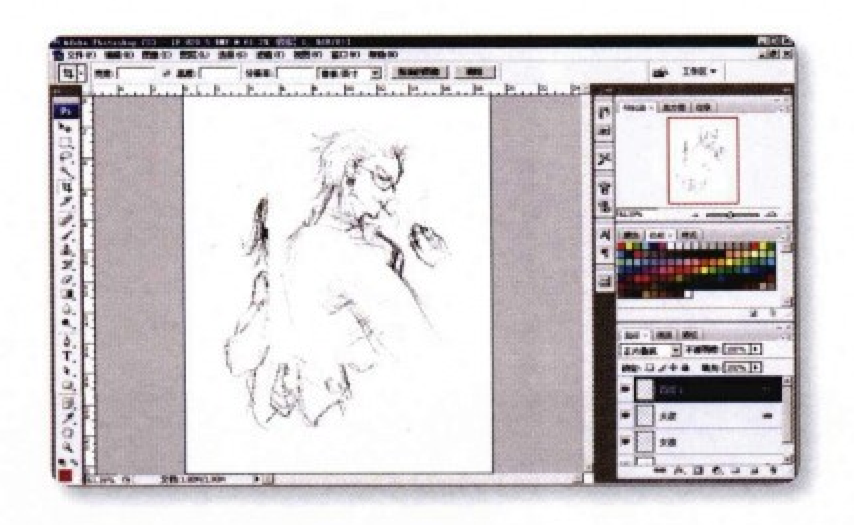
- Photoshop的快捷键
  Ctrl+T （自由变换）





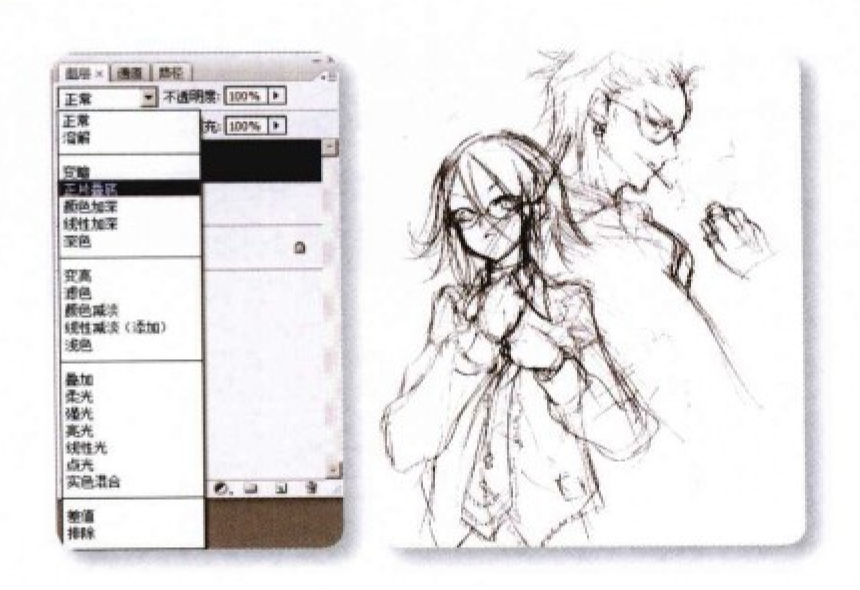
确定位置之后就完成变换了。

- Photoshop的快捷键
  Enter （变换确定）

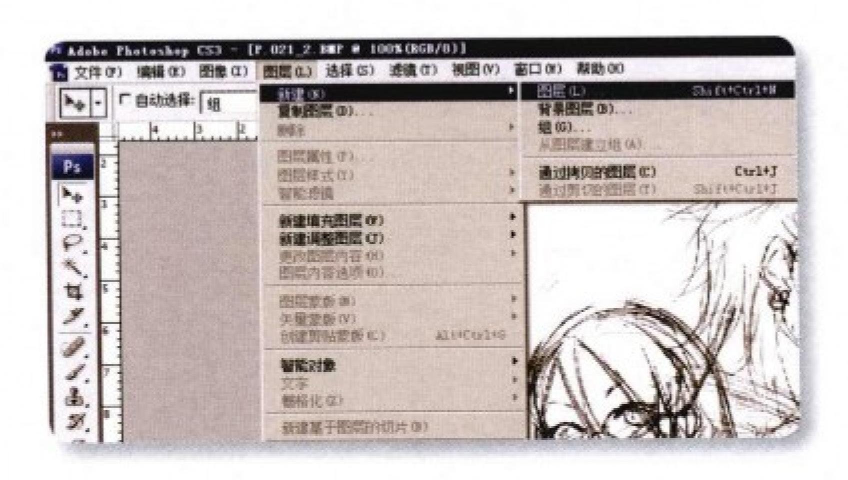


把图层1（也就是手）和男生的图层合并（“图层(L)”→“向下合并(E)”）。如果只有两个图层，不需要这样做。不过要是合并3个以上的图层，就可以先建立组，再合并组。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+E（向下合并）

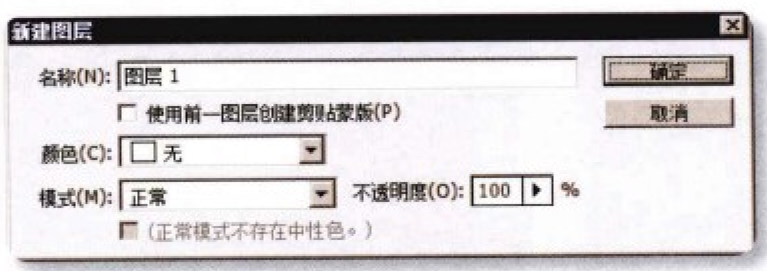


男生的图层合并后，把它从“正常”改成“正片叠底”，这样才不会遮住女生。

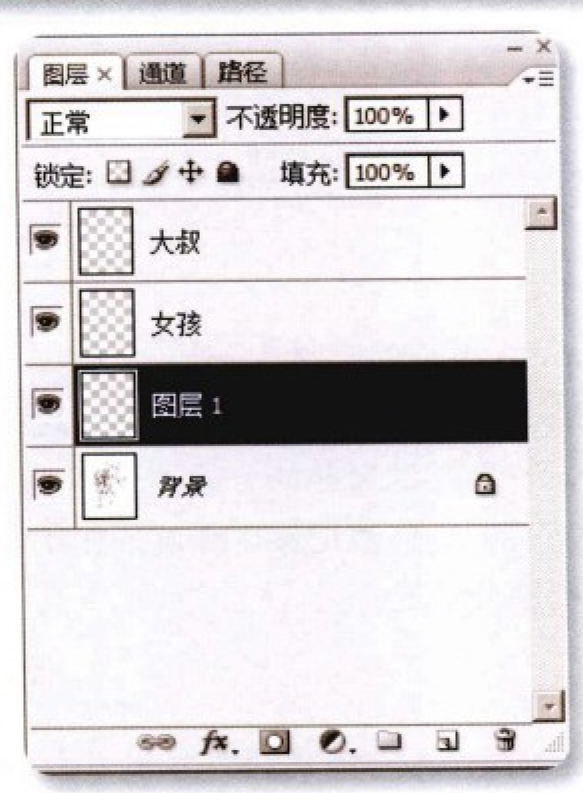


新建一个用来补画的图层。选择“图层(L)”→“新建(N)”→“图层(L)”。

- Photoshop的快捷键
  Shift+Ctrl+N （新建图层）



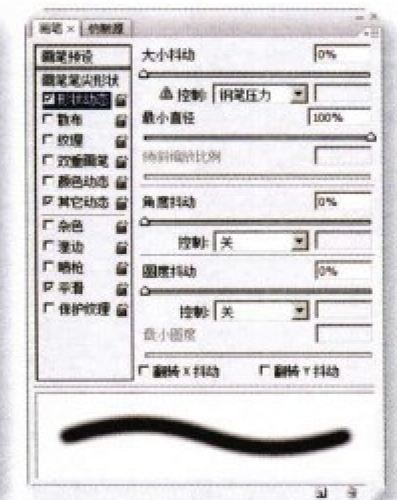
名称现在可以先不改，后面可以修改。





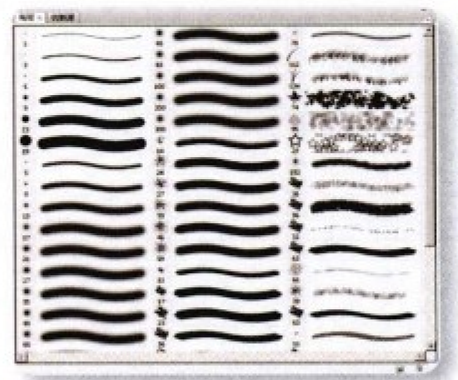
■ 画笔工具 B
铅笔工具 B
颜色替换工具 B

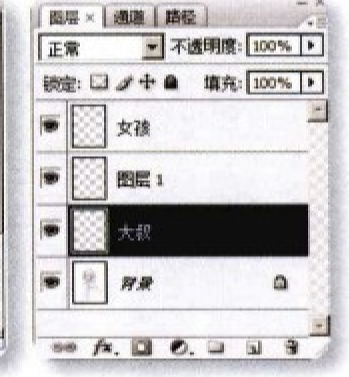


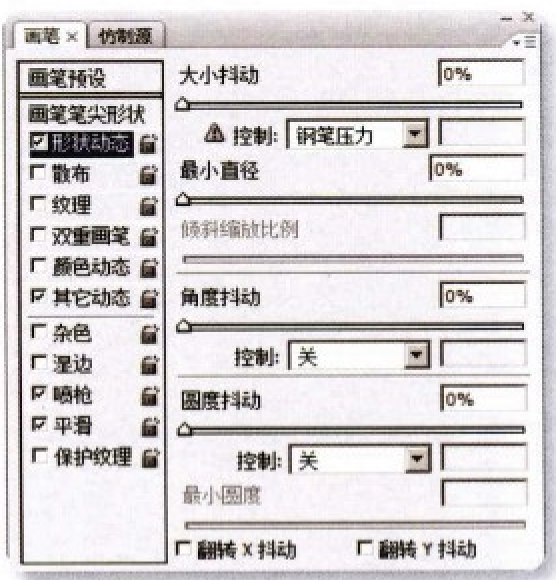


选择画笔工具(B)。画笔分成画笔工具和铅笔工具两种，用铅笔工具画的时候不会有洇开效果，感觉比较僵硬。但在画草稿的场合使用还不错，不过用来上色就会有很大的问题。

- Photoshop的快捷键
  B （画笔工具）







画笔只要能画线就行了，可以结合自己的喜好来设定 。

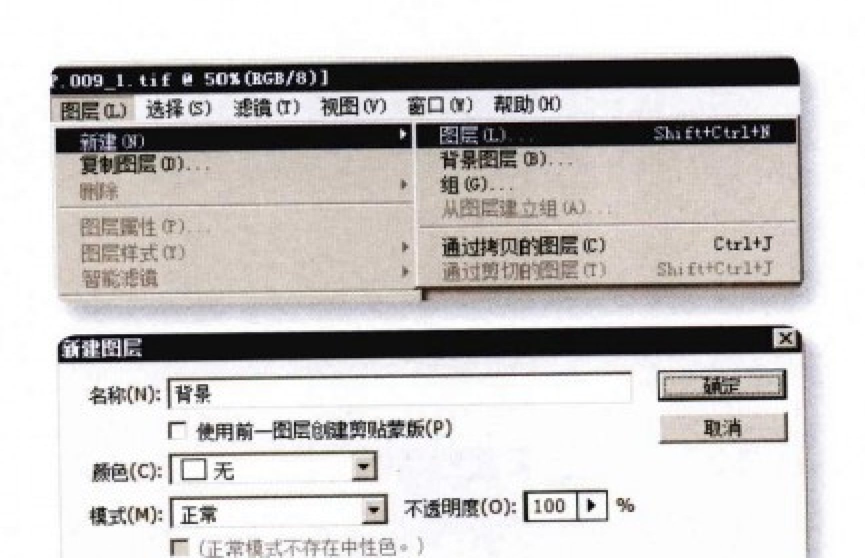


在图层1把女生的背景填为白色。这样处理完后，与男生的重叠部分就消失了，看起来比较清楚。此外也把女生图层的裙子等没有画好的部分补足。



因为男生有点大，把他缩小一点，并把缺的部分补画上去。由于用计算机绘图时还原修改很方便，我们可以大胆下笔。还原次数可以在“编辑(E)”→“首选项(N)”→“常规(G)”中调整，修改历史记录的数值即可。如果数值设置得太大，会浪费大量内存，够用就行。我自己一般设定为20次。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+K （首选项）



新建背景图层。

因为最后会合并全部图层，所以上下顺序没关系。这次我们新建的图层在最上面，把所有的东西都画上去。





接着就开始画背景。为了方便区分，我们用红色的线来画，选其他颜色也可，可以用自己喜欢的颜色来画。画面整体的感觉是女生在镜子前面打领带，正要准备出门，而后面的男生小心不让香烟的烟雾散开，侧身等待着。



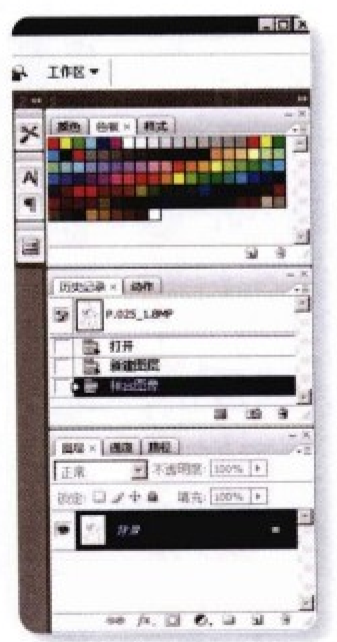
再微调一下女生和男生的位置，调整到感觉画面处于最平衡的状态。原本两个人有点靠太近，所以把两个人的距离拉开一点 。





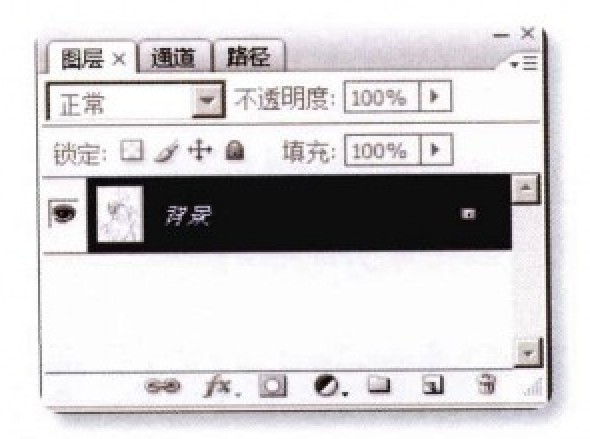
画到这里基本就可以保存文件了。后面我们不会再特别提示保存文件。请大家自己多多留意。不然如果计算机出现故障，就全盘皆无了。





到这里我们就可以拼合图像了。和前面提到的合并图层不一样，拼合图像可以一次性完成，更有效率。

- Photoshop 的快捷键
  Alt+L→F （拼合图像）



双击背景图层，可以把背景变成新图层。



新建图层

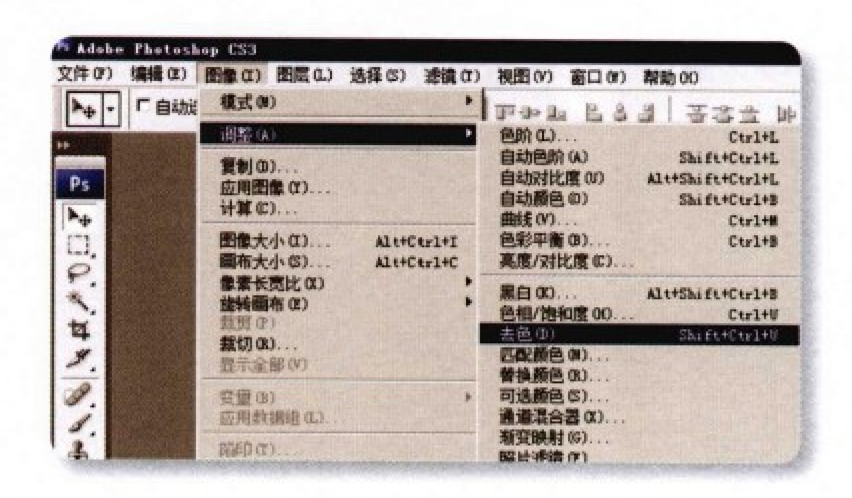
名称(N): 线稿 确定

☐ 使用前一图层创建剪贴蒙版(P) 取消

颜色(C): ☐ 无

模式(M): 正常 不透明度(O): 100 %

☐（正常模式不存在中性色。）



把前面用彩色画的红色背景再调成黑色。选择“图像(I)”→“调整(A)”→“去色(D)”。

- Photoshop 的快捷键
  Shift+Ctrl+ U （去色）



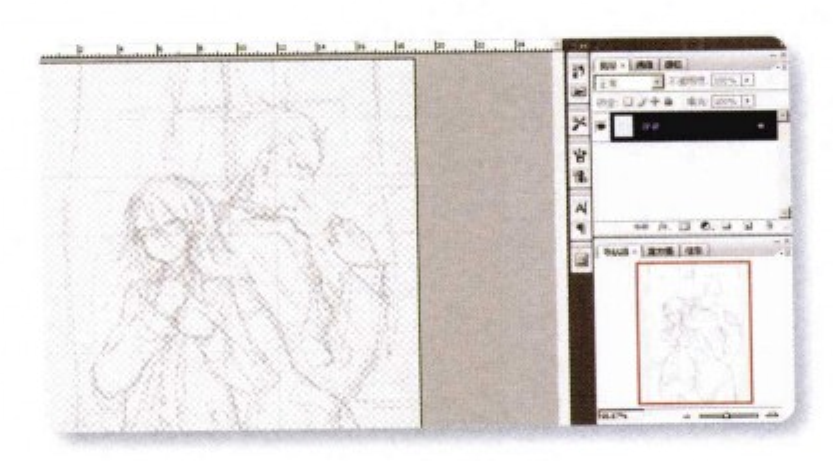
红色的饱和度降低之后并不会变成全黑，而是变成灰色。这样人物就比较容易突显出来。







为了上色方便，把线稿图层从“正常”改成“正片叠底”，不透明度也要降低。

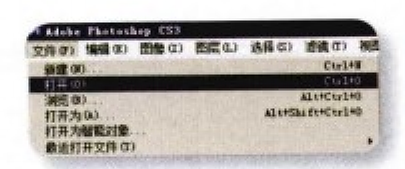


“不透明度”调成像这样薄薄一层就可以了。要注意只有修改不透明度才有效，即使更改“填充”，在Painter处理的时候也是没有用的。





这样线稿的预备工作就算完成了。保存后，即可关闭Photoshop。



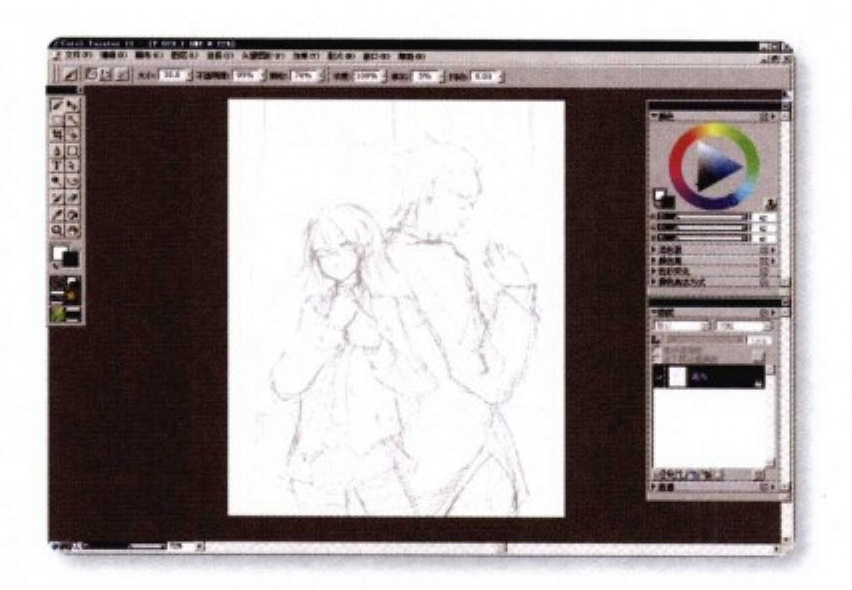


制作底色

从现在开始就轮到Painter出场了。把前面保存好的文件打开，选择“文件(F)”→“打开(O)”。

- Painter的快捷键
  Ctrl+O （打开文件）

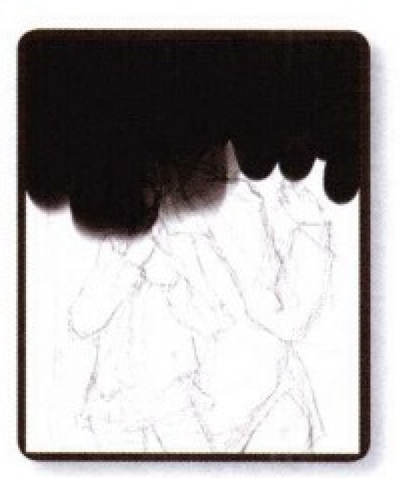




选择油画画笔和一种深色系的颜色，就可以开始画了。

- Painter的快捷键
  B（画笔工具）
  Alt+Ctrl+拖曳（调整画笔大小）

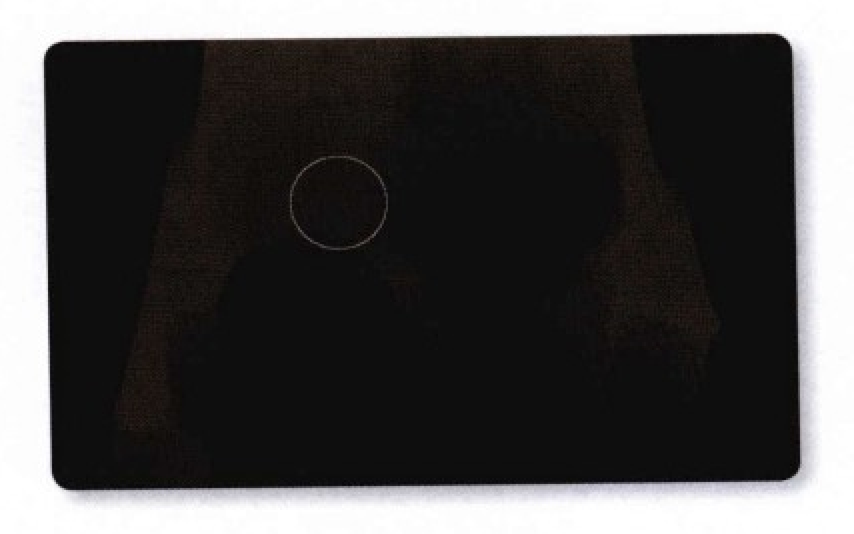




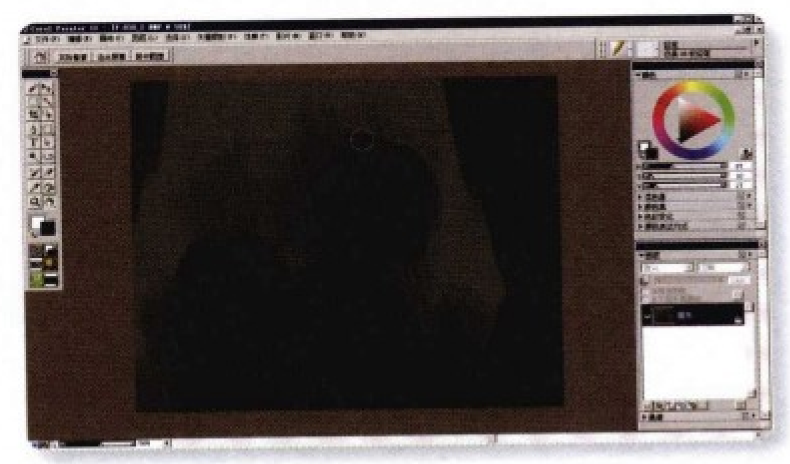




接下来上更暗的颜色。把先前涂的颜色当成是窗户的颜色，继续涂满其他部分。即使画出界外也无所谓，尽管画吧。



可能有些人想要细微地把“户外的颜色”和“窗帘的颜色”区别开来，不过我们的画法与动画或游戏的上色方式不一样， 基本上都是一边混色一边画，所以完全不必区分什么地方涂什么颜色。虽然现在我们是用蓝色系来上底色，但是根据画面位置不同，我们可能会上红色系的阴影或者黄色系的阴影来区分。







窗框部分别忘了画。



再用深一点的颜色来画。或许有人会觉得“开始就选这种颜色来画不就行了？”，我个人认为这样叠色方式画起来比较顺手，所以才用这种方法画。

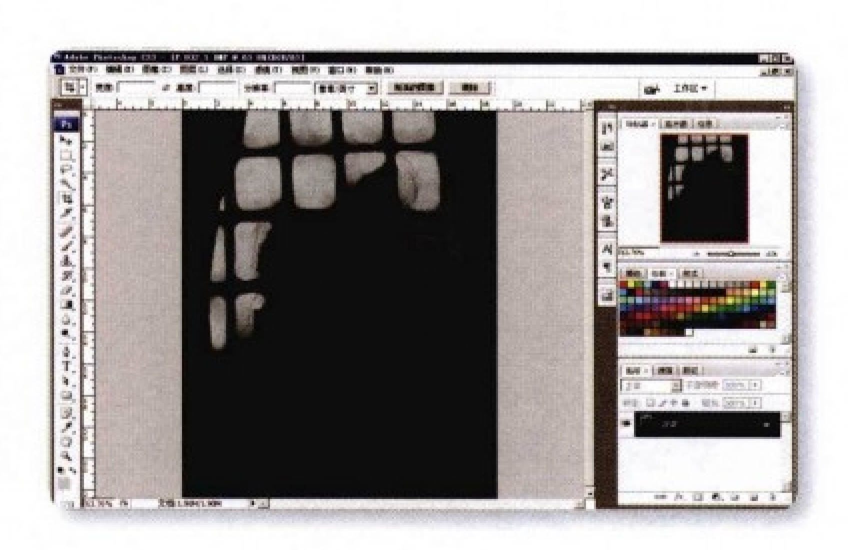






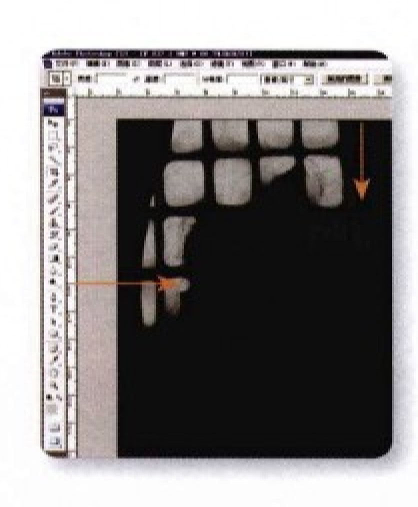


为了让窗户部分更明亮，选择偏白一点的颜色来涂。

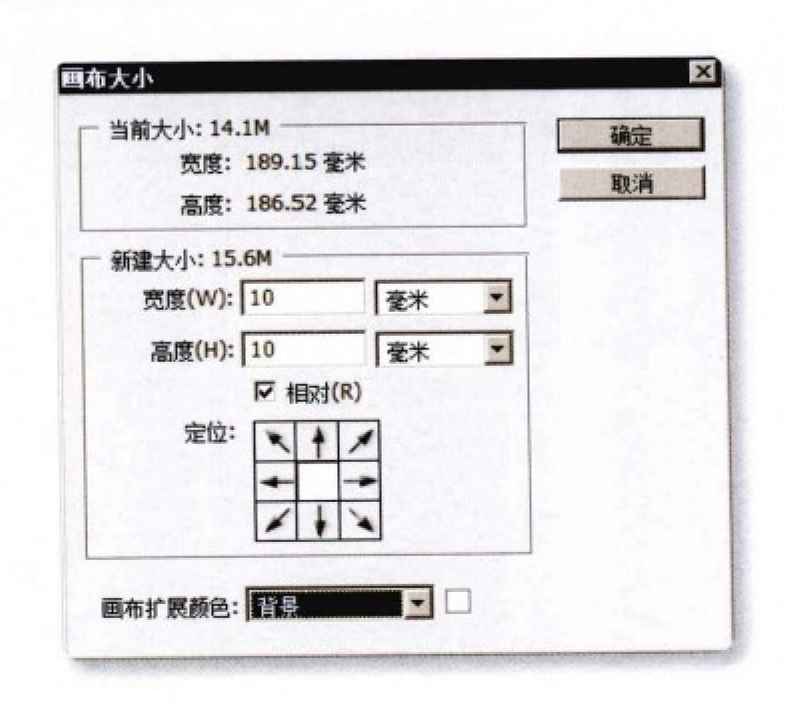


增加出血范围

画到这里才想到，开始画的时候我们并没有考虑到出血部分。所以先保存起来，再回到Photoshop处理一下。首先拉出参考线，选择移动工具(V)从标尺部分拖曳到图片边缘就可以拉出参考线。上下左右我们各拉一条。

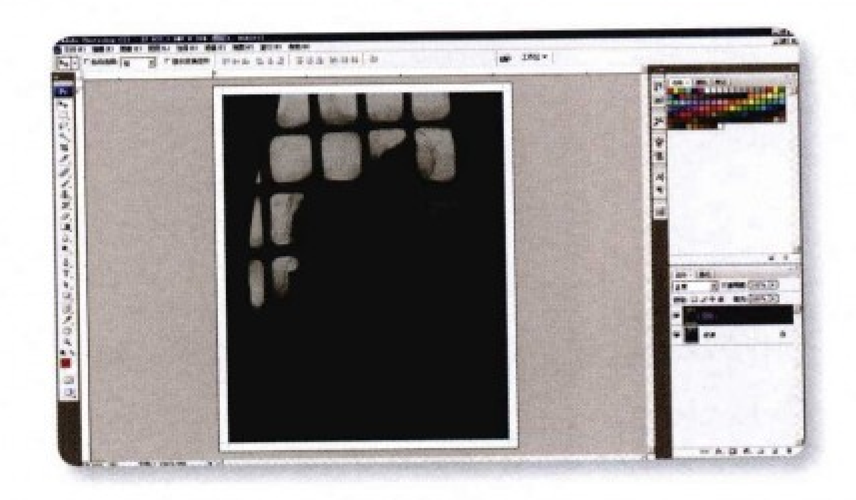




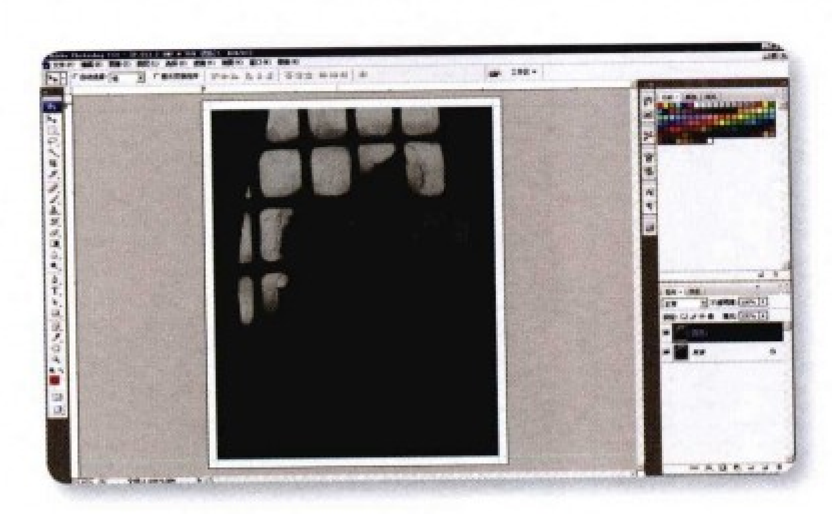


为了增加出血范围，选择“图像(I)”→“画布大小(S)”。注意要选中“相对”复选框，把长、宽都增加10mm。

- Photoshop的快捷键
  Alt+I+S （画布大小）



这样处理后，整张图四周会增加5mm的范围。由于我的画法不需要线稿，所以即使调整尺寸也不需要大幅度修改，相当方便。



此外，如果在“画布大小”对话框中选中“相对”，便可以随意放大或缩小现在的画布大小。比如说，想要增加两倍的宽度，那么设定宽度为100%就可以了。“画布大小”对话框下部有8个方向的箭头，这是放大范围的方向。想要以左上方为中心往外放大，就按左上的箭头。这次我们是以画面中央为中心，所以不用按箭头。

接下来拉窗框部分的参考线。想要清除参考线时，用移动工具把参考线拉到画面外。而想要全部消除时，只要选择“视图(V)”→“清除参考线(S)”即可。

- Photoshop的快捷键
  Alt+V+S （清除参考线）

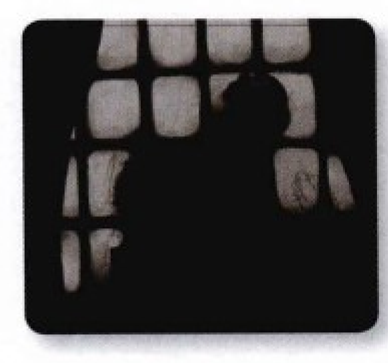


然后我们再回到 Painter继续操作。用画笔把刚刚出血放大的白色部分填满。



用暗色遮盖窗帘部分。利用阴影的浓淡将人物区分开。





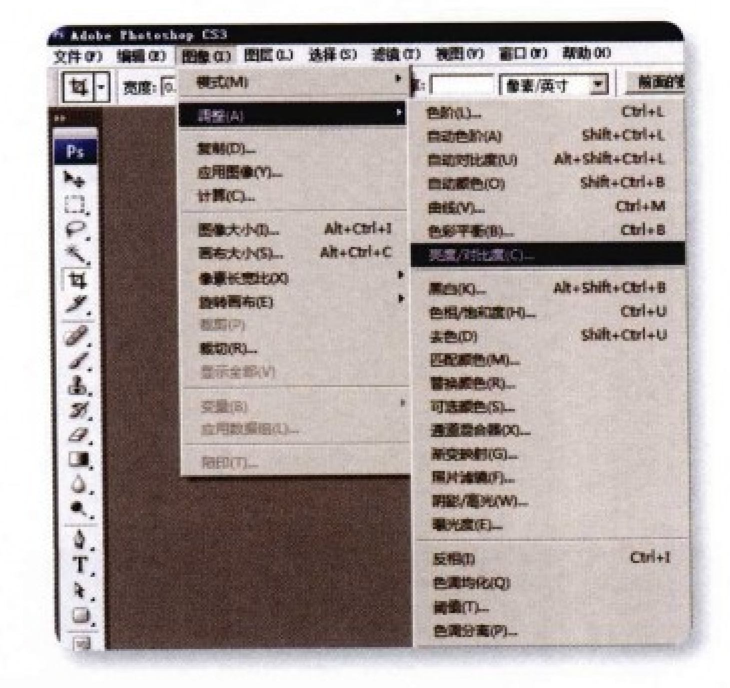


涂光线部分的颜色时，可以稍微让颜色融入到人物的范围。如果觉得哪里看起来不顺眼也可以调整，勇敢下笔吧。





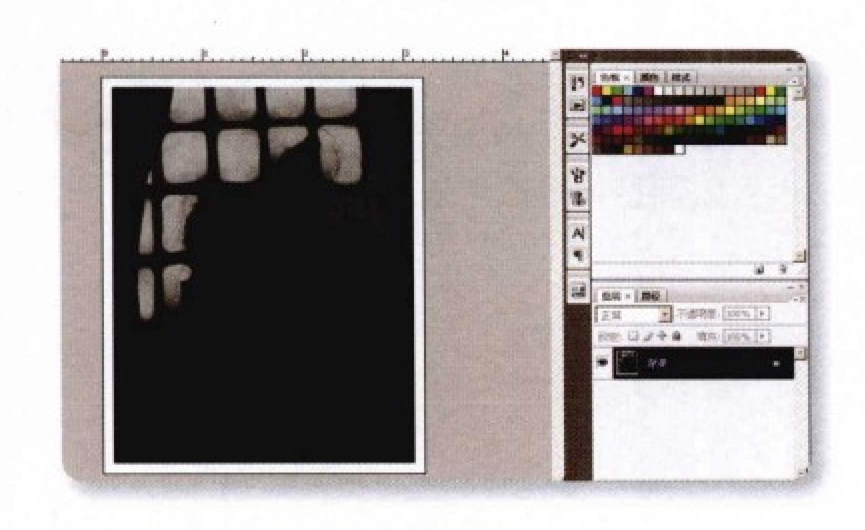
我非常喜欢观叶植物，虽然我家没有种。现在让我们改用细画笔来描绘叶子的大致轮廓。



色调调整

让我们回到Photoshop继续下面这个步骤。选择“图像(I)”→“调整(A)”→“亮度/对比度(C)”。

- Photoshop的快捷键
  Alt+I→A→C（亮度/对比度）



我们希望有点阳光炫目的感觉，根据这种想法来调整数值。



画面有点太偏蓝色，我们来调低一下饱和度。选择“图像(I)”→“调 整 (A)”→“色相/饱和度(H)”，调低饱和度。





植物上色

回到Painter。因为现在整个画面颜色太暗，什么都看不清楚，所以上一点亮色，让人物部分的线稿清晰些。





下面观叶植物的部分也一起上色。用色渐渐加亮，一点一点地画出叶子。








再上一层亮色。因为叠上亮色的原因，轮廓也越来越明显了。




接着来画前景的部分。窗边由于有墙壁阻挡，光线不容易照到，所以很暗，前景的部分就会笼罩在光线中，根据意识到的这一点来画，就可以画出不错的感觉。



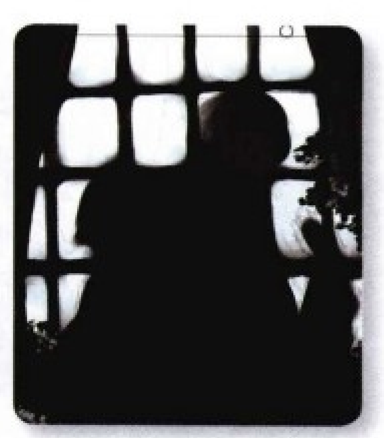





窗帘上色

来画窗帘的褶吧！像开始绘画一样，不要直接上亮色，而是从暗色一层一层往上叠。由于我们可以反复叠色，所以一步一步尝试让颜色渐渐变化，直到我们感觉“就是这样啦！”为止。








内侧（靠近窗户的方向）受光比较强，要加强一点画。这样整体轮廓就渐渐浮现出来了。

描绘蕾丝窗帘



如果窗户完全打开的话，从窗外就可以直接看到房间里面，所以让我们添加一层蕾丝窗帘。在图层窗口按新建图层按钮。





选中“从下层采集颜色”。如果未选中，根据画笔不同，笔触末端可能会出现白边。如果图层属性是“正片叠底”还好，但是如果图层属性是“正常”或其他选项，则一定要选中此项。





图层属性从“默认”改为“变亮”。这时，底色的深色部分会变亮，图层上新画的颜色也更明显。这个功能大都用在合成玻璃，以反射风景之类的场合。



根据压感的强弱，画的时候请设法营造出一种仿佛白色流淌下来的效果。用力过猛会整体变白，保持适当力度薄薄地覆盖一层即可。





画完之后把图层和背景合并。Painter的图层合并应选择“图层(L)”→“合并”。




窗帘上色2

因为添加了蕾丝，所以窗帘的感觉也变了。使用颜色洇开的感觉来添加褶皱。




使用这种画法往往不是为了集中加强某个部位，而是从整体感来画。比如这里我们稍微加亮一点女生的脸部和手部，让画面看起来更协调。



男生的脸

终于要开始画人物了。首先把想画部分的线稿透明度调到容易辨认的程度。





确定轮廓后，开始调整脸部的颜色。





先画脸部被阴影覆盖的部分。如果把眼眶等立体部位画得比较深陷，则会显得更成熟。



耳朵和脸颊的轮廓线也用画笔强调一下。脸部形状就渐渐显现出来了。



来画后脑的阴影。由于这个男生并不是黑发，所以画到这种程度就可以了。



用遮盖力强的画笔来画，再加上硬画笔就可以利落地画出眼睛。



把眉毛也画上去。眉毛和眼眶中间的阴影也顺便补上，这样就越来越有男生味了。




描绘香烟轮廓时，不要一下子就用白色来画，而是先涂黑之后再用白色覆盖上去，让轮廓显现出来。







脸颊和额头稍微补光。添加反光后，平整的部分也会出现立体浮雕的感觉。





更明显地把耳朵描出来。耳朵深处更暗，表面部分和脸颊区分用色，以突显出来。



男生的手

接着来画手。首先和脸一样用相同的颜色画出轮廓，小指和中指周围注意加深颜色。



手指部分用亮色盖上，画出男生手指坚实的粗糙感。脸上腮帮子的地方也添加一点反光。

男生的西装



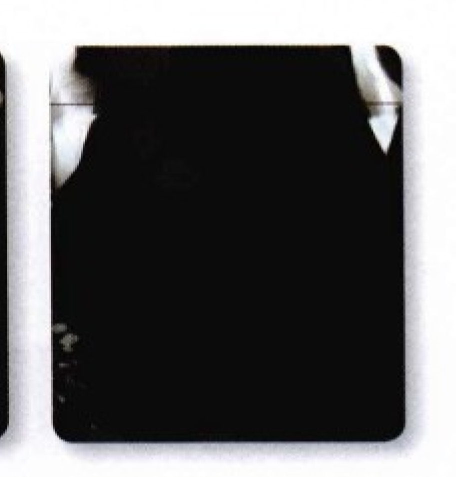


脸和手的部分先告一段落，我们来画西装。因为西装是黑色的，所以像底色这样就够了，再添加一点反光。



所有部分的上色方式都是相通的，先叠色上去，然后把新旧颜色调和混色。手肘部分的褶皱比较密集，要仔细一点画。





将衣服下摆和手腕区分开，粗略地画出褶皱并带点下垂的感觉。



女生

终于要开始画女生了。因为我很喜欢白色的皮肤，所以把脸和手都画得比较偏白色。



我也很喜欢刘海，所以在脸上画出下垂的头发。





此外，我也很喜欢女生打领带。画出好像泛着黑色的红领带吧！同时也把男生的衬衫涂上红色。






女生的眼睛

画法与画男生时相同，用硬画笔来画。画笔的用法与其说是“涂色”，不如说是有点像在“描线”。






为眼睛添加颜色。为了满足我个人的特殊爱好，把这个女生设计成戴上彩色隐形眼镜，再加上戴眼镜的造型。红眼睛很可爱哦！其他部分按照相同的方法绘制，不要一口气画完，而是采用逐渐叠色的方法。









女生的衬衫

接下来画女生的衬衫。这也和其他部分一样，亮的部分和暗的部分用明度不同的颜色来画，画出有点艳丽的感觉。



画的时候要注意衣服褶皱的走向。松弛的部分要呈现柔软的感觉，下垂的部分则要带有流动的感觉。



女生的裙子

来画裙子吧！后面我们还要在下摆上画滚边，先把这种想法记在脑中，继续画。



我很喜欢百褶裙，比起细细的折痕，我更喜欢制服式的大折痕，所以用这种感觉来画。



女生的及膝袜

除此之外，我也很爱及膝袜。这正是当今的时尚啊！将底色先画上红色，然后以红黑网线交织的感觉画出及膝袜。



女生的手

接着来画手吧！使用比周围更深的颜色来画轮廓，同时替手抓的领带上色。





虽然有时候觉得“反正上色的图层和线稿不一样，放手去画吧！”不过如果没有线稿，画面有时候看起来还是有些别扭。有时必须隐藏一下线稿图层，仔细确认上色有没有偏差。



虽然平常是放大画面来上色，不过一边进行还要一边查看整体效果。如果没有什么异常，再继续进行。

男生的头发





来画男生的头发。头发末端使用细的画笔画出流动感。用暗色来捕捉轮廓，然后再叠上白色来描绘头发。









为了调整头发整体的颜色，新建一个图层。



填充

充满：当前颜色

图案

渐变

织物

不透明度 100%

预览

取消 确定

选择“效果(T)”→“填充”，用黑色（“填充方式”→“选择颜色”）来填满。

- Painter的快捷键
  Ctrl+F （填色）





图层属性从“默认”改成“变亮”。











用灰色覆盖黑色的部分。如果涂得太厚就会看起来没有层次感，所以要点缀性地挑选部分区域上色。





然后在上面再新建一个黑色图层，属性设为“屏幕”。



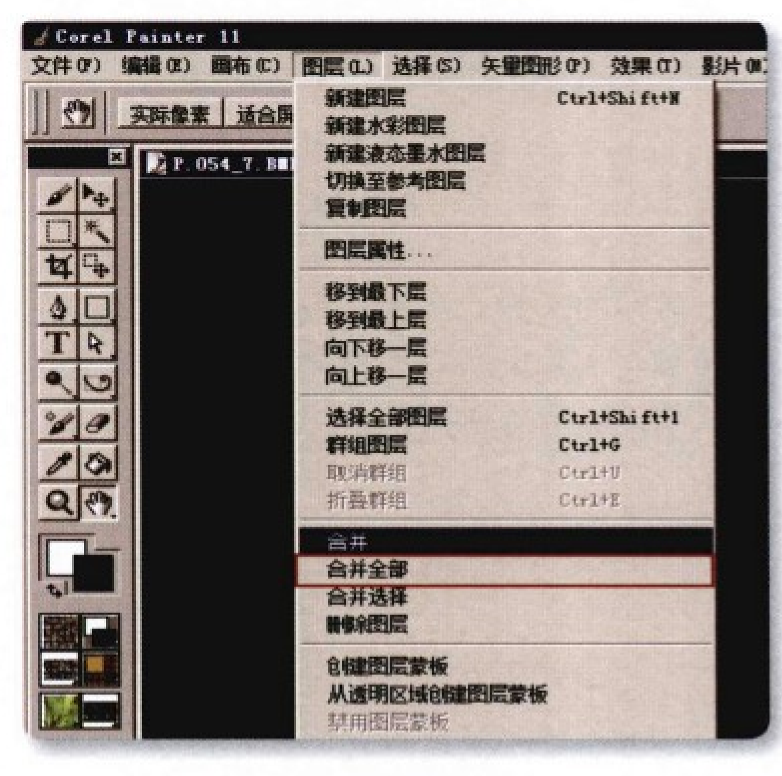


用大号的画笔大块地涂上灰色吧！不是填充过去，而是顺着头发的方向画。让头发带点挑衅的感觉很不错。





接着用细的画笔来上亮色。这样头发就会变得很生动了。



画完之后将图层合并。想要一下合并全部图层，只需选择“合并全部”。不过由于还不希望合并线稿，所以依次合并各个图层。从最下面的图层开始合并。



女生的头发

还要为女生的头发上色。因为觉得黑发的女生不错，所以基本颜色就保持原状。





为了让头发呈现轻柔的感觉，可以加点反光。画面上的强光是从后方照来的，所以在头部两侧形成反光。



这样看起来有点乱，所以来修饰一下反光。再叠色上去也可以，尽量让反光和发色接近一点。



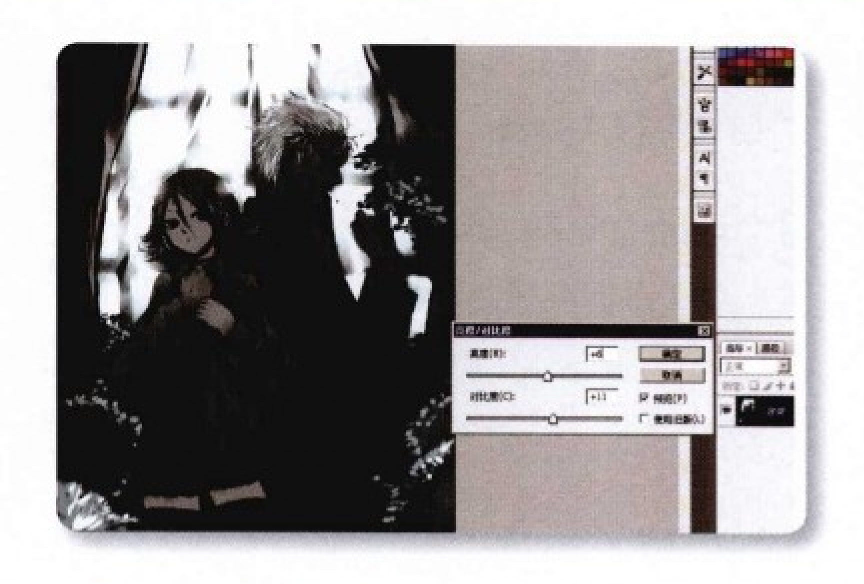


加上弧线的反光。头部凸出的部位很多，用细线替它们加上强烈的反光。不过也不要过度，拿捏一下恰到好处就行。



画完后再缩小比例看，确认整体协调。没有问题的话就保存文件，然后到Photoshop中进行下一个步骤。





色调调整2



调整整个房间的亮度和对比度。虽然之前在画人物时已经调整过一次，不过要再修改一下。但不要调得太夸张。

- Photoshop的快捷键
  Alt+I→A→C（亮度/对比度）

先来为人物调色做点准备工作。选择工具栏的快速蒙版模式。选中之后就会进入快速蒙版模式。

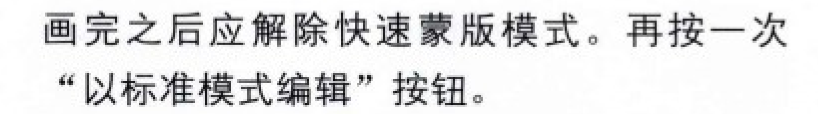
- Photoshop的快捷键
  Q（以快速蒙版模式编辑）



用喷枪填充人物。用喷枪上色的画面部分会显示成红色，不过实际的图画并不会变红，所以大胆画吧！

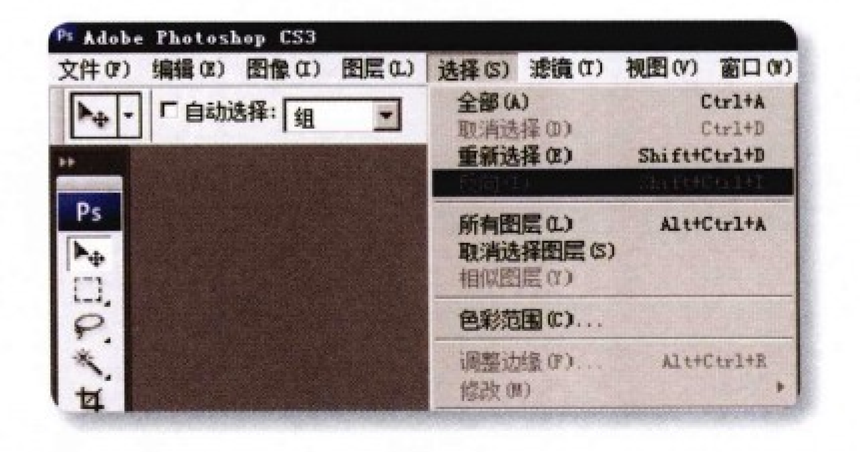
- Photoshop的快捷键
  B（画笔工具）





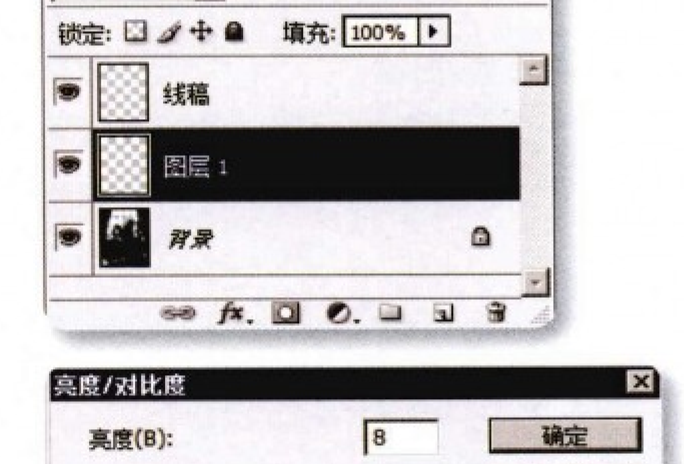
画完之后应解除快速蒙版模式。再按一次“以标准模式编辑”按钮。

- Photoshop的快捷键
  Q（以标准模式编辑）



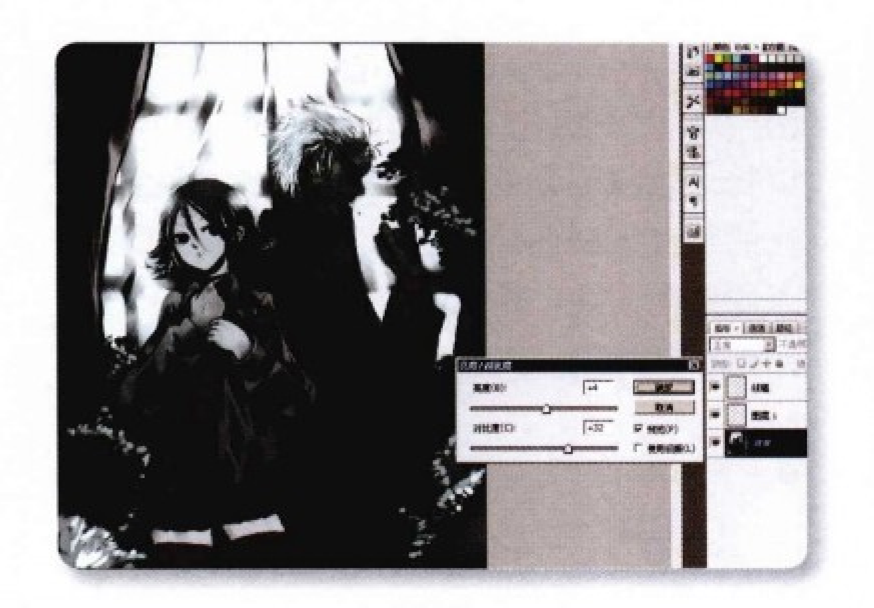
按下按钮之后，背景部分就会自动变成选区。不过我们现在想要选取的是人物部分，所以把选区反转，选择“选择(s)”→“反向(I)”。

- Photoshop的快捷键
  Shift+Ctrl+I (反向)



把选区复制到另一个图层上，选择“图层(L)”→“新建(N)”→“通过拷贝的图层(C)”。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+J（通过拷贝的图层）

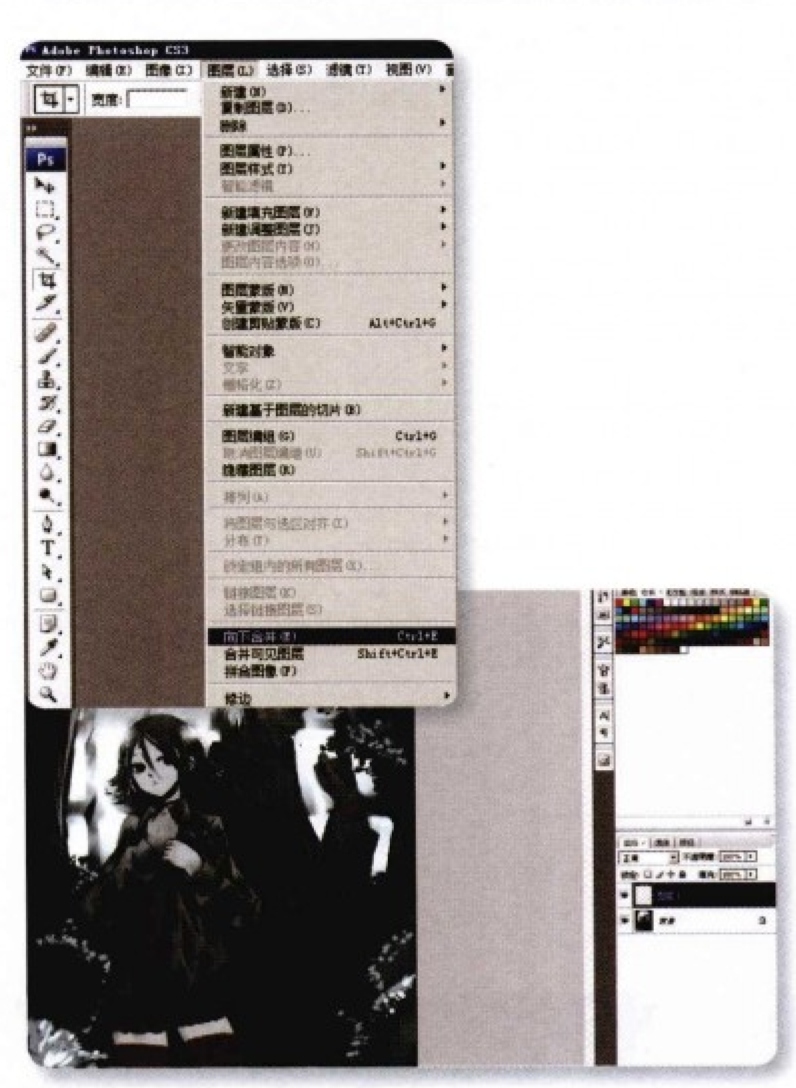


选择“图像(I)”→“调整(A)”→“亮度/对比度(C)”，把人物的对比度提高。一边调整一边注意不要让亮度太强。

- Photoshop的快捷键
  Alt+I→A→ C（亮度/对比度）



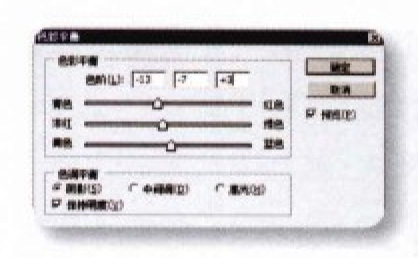
调到不错的亮度后发现颜色有点偏蓝，所以我们再来降低色度。选择“图像(I)”→“调整(A)”→“色相/饱和度(H)”。由于我们并不想降低整体的色度，只想调整偏蓝的部分，所以通过“编辑(E)”下拉菜单选择蓝色，然后再调整数值，这样就不会整体消除色度了。

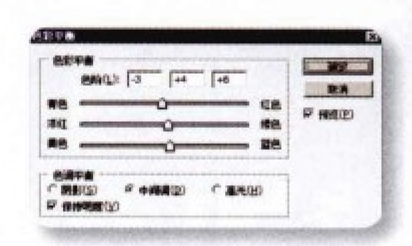


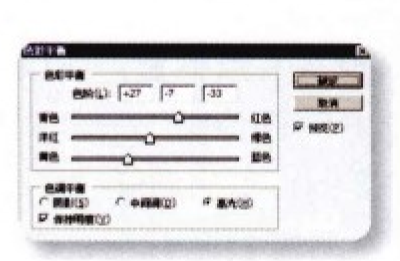
调完颜色后把图层和背景合并。选择“图层(L)”→“向下合并”。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+E（向下合并）

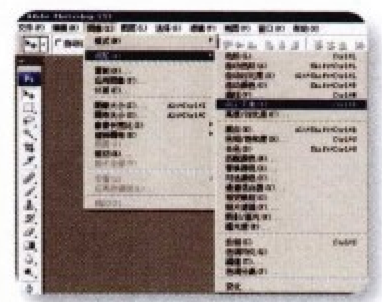












接下来调整整体的颜色。选择“图像(I)”→“调整(A)”→“色彩平衡(B)”。可以针对较暗部分的色阶调整暗处的颜色，高光的部分调整明处的颜色。因为我们想要一点泛黄的光线，所以在高光强调黄色，而暗部则相对补足一点蓝色。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+B （色彩平衡）



用色彩平衡进行调整之后，再针对各颜色分别调整“亮度/对比度”和“色相/饱和度”。不必刻意去调，跟着感觉调整就可以了。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+U （色相/饱和度）





女生的眼睛2

接着再继续上色吧！我们再来继续画女生的眼睛。为眼睛添加反光之后，角色瞬间就会被赋予生命。虽然画起来步骤很简单，但是却可以让整张图的感觉焕然一新，这是一个令人愉悦的步骤。



首先在斜上方点一处大的反光，然后在相对位置点一处小的反光。



接着在瞳孔周围添上薄薄的反光。简单几下，印象瞬间就改变了。



邮

电



继续在画面上添加放射状的细微反光，这样，纤细的质感就跃然纸上了。





在眼白上部添加眼睑的阴影。用数码水彩来叠色。画完之后选择“图层”→“干燥数码水彩”来把图吸干。

- Painter的快捷键
  Shift+Ctrl+L （干燥数码水彩）



干燥之后，上面再叠一层阴影。小心不要画得太浓。





视网膜部分用数码水彩涂上红色。和周围比起来色度或许看起来有点太高，不过因为眼睛是很显眼的部位，所以没有关系。



因为这个女生正要准备出门，所以替她化上可爱的妆，上点眼影。这个女生有点朋克感，所以用深红色的眼影也没关系。涂太多的话感觉有点奇怪，所以沿着眼睑边缘涂一点就好。





前发和鼻子周围有点没画好，把颜色补上。



睫毛也涂上红色。不过不是把睫毛全部染红，而是稍加点缀，给人的整体印象更成熟。



左右的下睫毛有点不协调，所以稍微调整一下。此外，把眼睛的一些细节部分修饰好。



嘴唇涂上淡淡的口红。这里的处理方式与眼影不同，如果涂上太艳的颜色会显得老气，所以用数码水彩上一层薄薄的粉红色即可。



可以试一下在瞳孔部分覆盖黑色之外的颜色后所带来的印象改变。这不是必要的步骤。配合整张图的气氛上色最好，这次我们添加了一点暗红色。



上色结束之后，在眼白和眼珠部分添加细小的反光。



女生的脸

在嘴唇添加反光会让角色更有魅力。鼻子部分也添加反光，不过之后还会画上眼镜，所以这个细节不画也没关系。





这里稍微调整一下轮廓，耳朵也修饰一下。



女生的手2

女生的手比脸稍微暗了一点，所以添加一些明亮的颜色。



男生的脸2



由于调色的缘故，开始上色不均的地方就露出来了，调和混色，让皮肤看起来更漂亮。



颜色调和结束后稍微在眼睛上加点反光。与画女生时不同，我个人不太喜欢眼睛闪闪发亮的男生，所以用更利落一点的方式上色。





眼窝、鼻梁、嘴唇、耳朵都添加反光，营造出脸的立体感。为了衬托出女生，男生肤色用黑色比较好。







男生的手2

在男生的手上也添加反光。把男生的手画出坚硬有力的感觉。在适当的部位添上反光，然后沿着手的筋络延伸。延伸之后如果觉得反光太突兀，就用画笔叠上手的颜色调和一下。手的表现力很强，仅次于脸，所以要小心画。如果不了解手的形状，就把自己的手握成相同的形状，参考实际的形状来画。像这次的图，合上打火机的手势其实就是我参考自己合上打火机的照片画的。









男生的西装 2

和男生的脸一样，调色之后西装上色不均的部分也显出来了，重新修饰一下。



一边修饰的时候一边上反光。如果画得太细衣服会变得很亮，大致添上一些反光即可。



整体画完之后，放大查看整张图。画到现在，即使没有线稿，大概的样子也出来了。



女生的衣服

女生的衣服也要加上反光。基本上与男生的西装画法一样，适度添加反光，调和整体颜色。



领带和裙子也稍微添点反光。领带主要是正中央鼓起的部分和末端的部分要加反光。末端的反光要画成有点向上延伸的感觉，然后渐渐融入领带的颜色。









女生的颈带

前面上了黑色的底色，现在把颈带也添上红色。领带和颈带的部分，我自己画起来觉得要注意的是，不要让脖子有紧绷的束缚感。



颈带的材质和衣服质感不同，带着妖艳的气息。调整大范围的反光后，再叠上狭长的反光，这样艳丽的质感就会更强烈了。



女生的尾戒

在左手小指上画上尾戒吧。



首先用黑色画出戒指的轮廓。因为线稿只是大概粗略画的，所以不用照原来的位置画。戒指宽窄都无所谓，画一个适合女生的形状吧！






添加光泽后调和颜色。我喜欢简单的款式，也喜欢腰带风格的戒指设计。在戒指上画上腰带的金属扣环和孔洞吧！






男生的戒指

男生也戴上戒指。在右手的食指和姆指都画上戒指的轮廓。和女生的戒指比起来尺寸更大一点。

首先从食指的戒指开始画，画出不带修饰的戒指。同样调和反光的颜色。



用反光强调轮廓，然后在戒指中央部分加上强烈的反光。这样金属质感就出来了。



男生的耳环

替男生戴上耳环吧！银色不错，不过黑色感觉更帅气。先用黑色大略画出轮廓，然后在中央描出反光的轮廓。

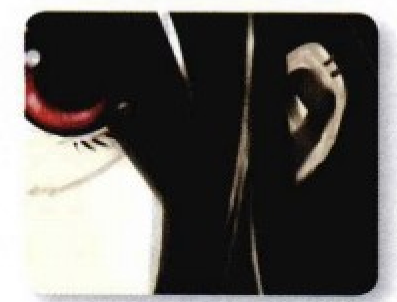






女生的耳环

女生也戴上耳环。不是戴在耳垂，而是在耳朵上方穿了两个耳环。这里我们也不用银色，选别的颜色来画。





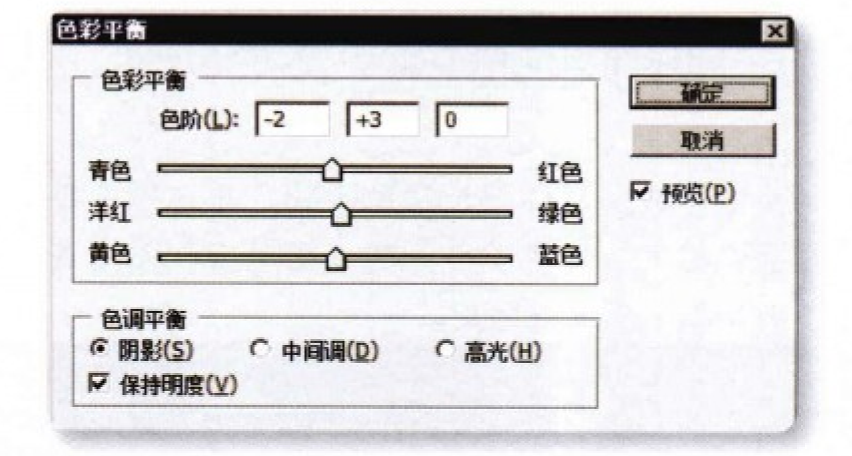




戴上耳环后的感觉类似于这样。拉远看实在是很小的细节，感觉不容易看得出来。不过这些装饰的有无会影响整张图给人的印象。

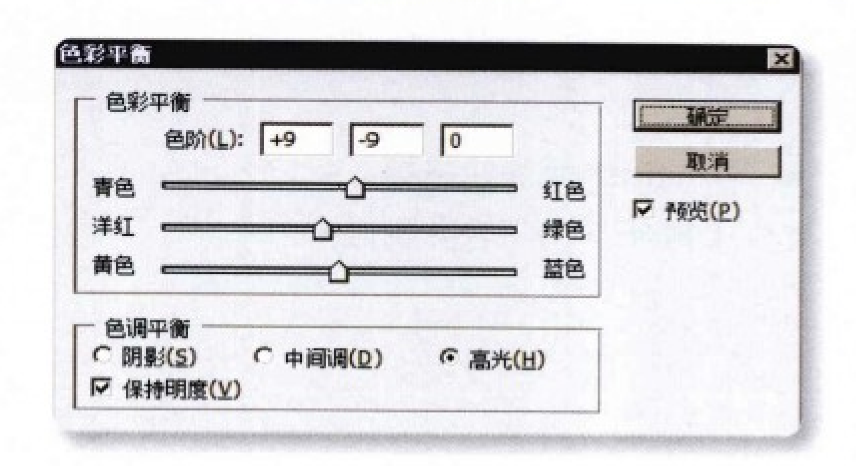






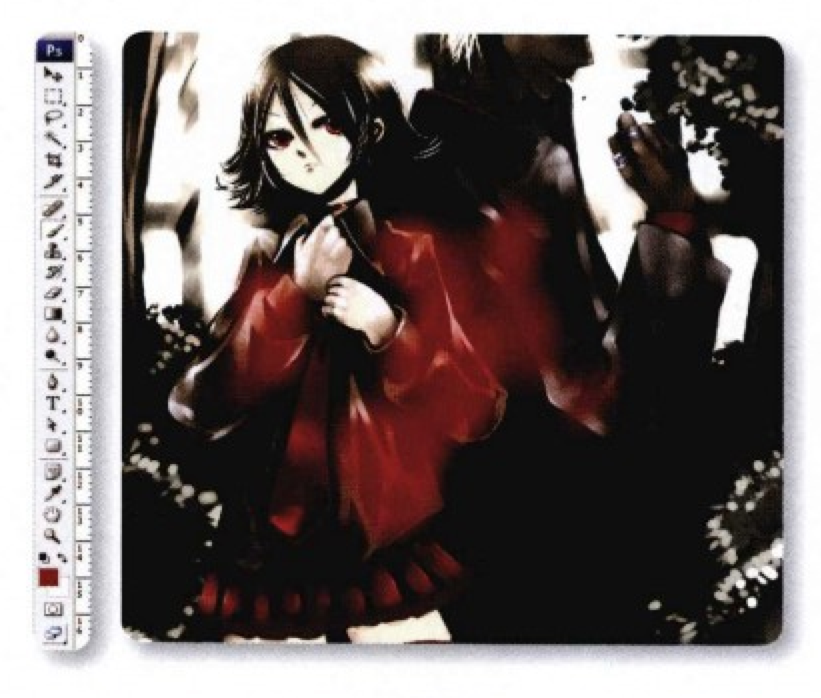
色调调整3

接下来我们再回到Photoshop调色。基本操作模式就是反复进行上色→调整。虽然Painter也可以处理，但是我习惯用Photoshop，所以比较喜欢这样处理。这里



我们希望让皮肤增加一点红润感，所以调整色彩平衡的数值。

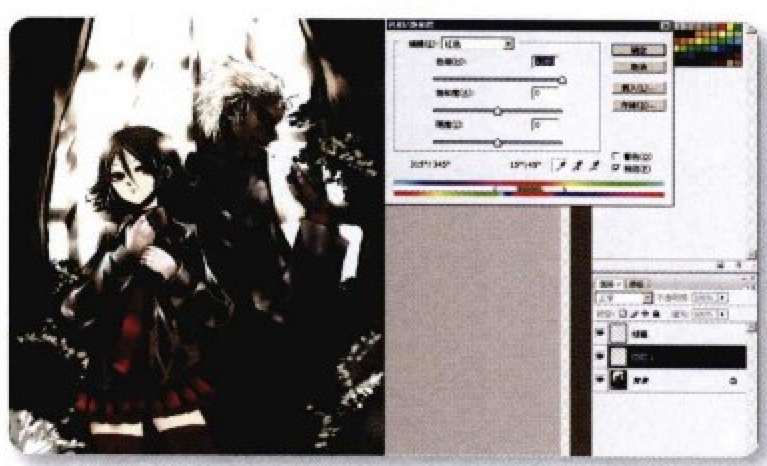
- Photoshop的快捷键
  Ctrl+ B （色彩平衡）



服装颜色调整

我们把女生的服装颜色调得比男生的衣服稍微偏黄。首先以快速蒙版模式编辑，把女生的衣服涂上红色，将旁边的男生手臂也稍微延伸一点。不用涂得太细，粗略描一下即可。

- Photoshop的快捷键
  Q （以快速蒙版模式编辑）



接着与前面使用快速蒙版模式时相同，覆盖完之后就转回上色模式。转回时没有覆盖的部分会自动变成选区，我们要先把选区反转才能选到我们想要修改的部分。反转之后再调整“色相/饱和度”，把红色系的色相改成蓝色系。

- Photoshop的快捷键
  Q（以快速蒙版模式编辑）
  Shift+Ctrl+I（反向）
  Ctrl+U（色相/饱和度）





调整完成后合并图层。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+E（向下合并图层）





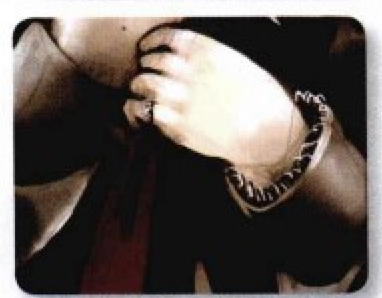
女生的滚边



回到Painter继续上色。现在要开始画女生衣服上的滚边。







颜色由暗到亮用画笔一层一层叠出滚边。先用暗色散乱打底，再用亮色叠上散乱的感觉。这时线条不要重叠，沿着袖口边缘画，滚边就会慢慢延伸。



把两边袖口都画出蓬松的感觉。







接着把衬衫的前襟也加上滚边。滚边真棒，非常可爱。这里的滚边大一点，与袖口区别开来。





下摆也画出蓬松的感觉。







领带也加上滚边。虽然不知道现实世界有没有这种领带，不过因为很可爱，所以无所谓。大胆下笔吧！





接下来替裙子画滚边。虽然感觉有点加太多滚边了，不过没关系。用轻飘飘的感觉把裙子画上两层滚边。其他部分的滚边都是用灰色来画的，不过因为裙子是红色，所以用色要逐渐加亮。





我们想要增加滚边的飘逸感，所以再叠加一层颜色。新建一个黑色图层，属性设为“屏幕”。



在新建的图层上用白色画出蓬松的感觉，注意不要画得太满，变成一片白色。我自己画图的时候，特别喜欢画蕾丝滚边的步骤。





将图拉远确认一下，添加这些轻飘飘的装饰之后，整体造型看起来更豪华了。



画完后合并图层。如果平时习惯用Photoshop画卡通式上色或者游戏风格上色的话，可能需要保留工作图层；但如果保留太多图层来画，Painter负担会太大，让绘画效率变得很差。此外，如果想要修改，直接用画笔叠色盖过去就可以了，所以各个图层画完之后就合并起来吧！







女生的及膝袜 2

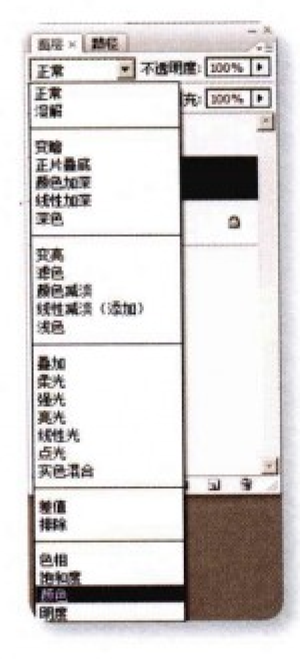




前面提过及膝袜的织纹颜色是红黑交织的，新建图层，属性选择“正片叠底”来画。



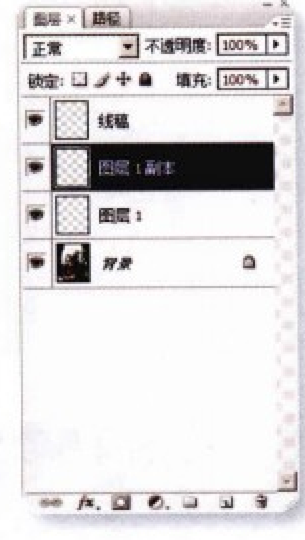
画完后复制图层。



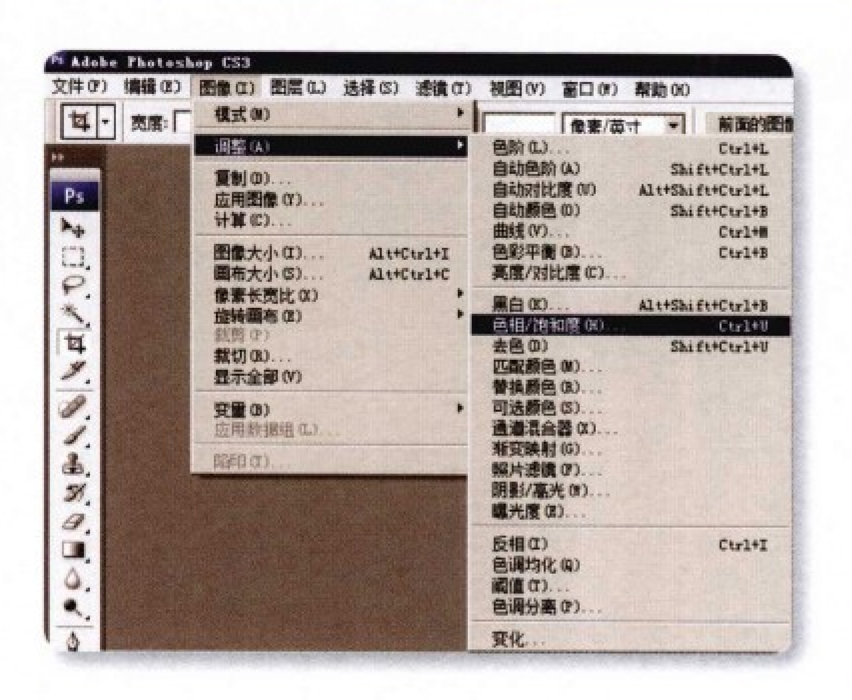


把下面的图层属性从“正片叠底”改为“颜色”。上面的图层从“正片叠底”改为“叠加”。





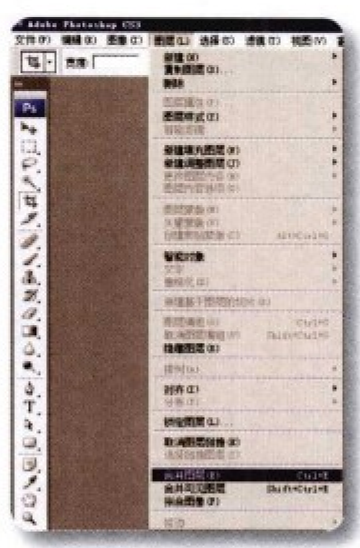
调整“颜色”属性图层的填充度，这样颜色就会变淡为仅带一点红色了。



降低“叠加”图层的亮度。避免太亮或太暗，调整适度即可。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+U（色相/饱和度）





调整完之后，把“叠加”图层、“颜色”图层和“背景”图层合并。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+E（向下合并图层）







女生的眼镜

终于要画眼镜了。眼镜真不错，我最爱眼镜了。



我有点没把握，不知道如果直接把眼镜画在脸上会不会失败，所以新建一个图层来画。记得选中图层选项的“从下层采集颜色”。



用画笔把眼镜的框架轮廓画出来。为了不挡住精心雕琢的眼睛，我们选择只有下框的眼镜造型。



形状大致确定后，锁定眼镜图层的透明部分。



接着把眼镜的阴影和反光画出来。



然后准备一个黑色图层（属性选择“屏幕”）来画镜片。



镜片不用全部画满，只要把反光的部分添上白色就可以了。



接下来新建一个图层来画镜框的阴影。属性设为“正片叠底”，然后在鼻子和脸颊添上阴影。镜框阴影的颜色要配合脸部的阴影色来画。







现在这样画眼镜和刘海的顺序有点颠倒，所以再新建一个图层来画下垂的刘海。新建一个图层放在最上面，然后再开始画。



背景植物

接下来突出背景植物吧！用数码水彩叠上细腻的颜色。留心注意一下，如果粗略上色的话，只会让画面色彩看起来变得更厚重，所以画的时候要用点画的方式轻轻下笔。







香烟

新建一个黑色图层，属性设为“屏幕”，用来画香烟。虽然烟雾会向上飘，但是刚点烟的时候烟雾是先从嘴里吐出来。我们想捕捉吞云吐雾的这个瞬间，所以从侧面来画。



窗帘上色3

接下来继续用这个图层添加窗帘的褶皱。用吸管选取窗帘上最亮的颜色，沿着窗边慢慢让颜色洇开。





两边都用洇开的方式画，这样可以呈现出光线柔和的效果。





别忘了画窗帘下方。明亮的光线一点一点地渗入房间里了。







可以隐藏图层，比较一下图层显示前后的效果。这样交互对照看，整体效果会有明显的差别。

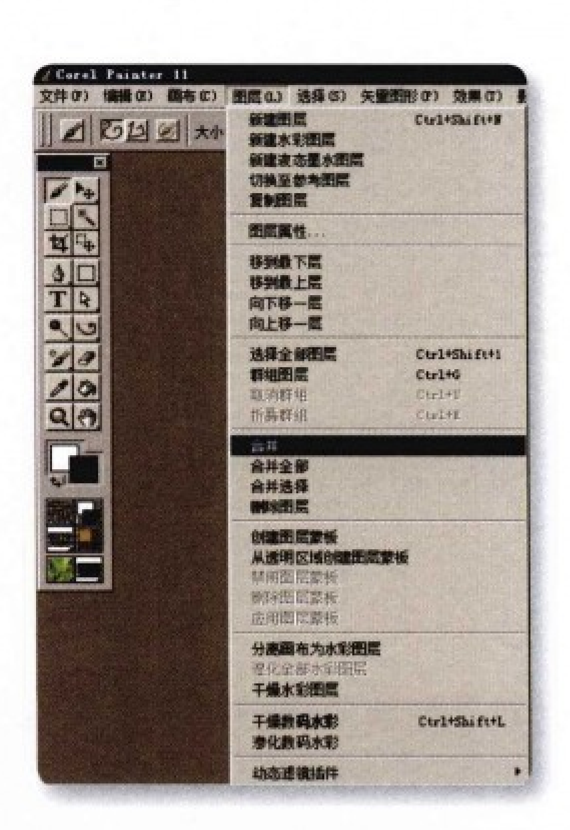




背景植物2

给植物部分也添加一点光线。新建一个黑色图层（属性为“屏幕”），然后涂上蓝色。因为蓝色和裙子的红色是互补色，所以颜色会很显眼。

画完后再将图层合并。







男生的颈带

接下来画男生的颈带。不要选和女生一样的红色，这里我们涂黑色。



画法和女生的颈带一样，叠上纤细的反光。如果是皮革材质的，则光泽会钝一点，不过我们这次用类似于金属的质感来画反光。颈环有宽松的款式和贴身的款式，这次我们画的是后面这种。乍看之下两人好像带着项链，针对这点，我自己其实是有着“两个人以项圈紧密相连，希望永远一起生活下去”这样的设想。





肤色调整

再稍微调整一下肤色，阴影也要跟着补上。新建一个白色图层（属性为“正片叠底”）和一个黑色图层（属性为“屏幕”），顺序为白色图层在下，黑色图层在上。



首先在白色图层涂上淡淡的橘色，盖上男生的皮肤。



选择比原本女生肤色色度更低的颜色来画女生的额头，画出自上而下的渐变。











添加污渍

在头发、植物周围添加褐色，稍微让画面脏一点。添加污渍之后画面会更真实，不过想画清爽唯美人物画的时候不必添加。并没有具体规定哪里要加哪里不加污渍，凭您自己对画面的直觉来画即可。



接着在污渍上添加光线。在头发末端加上强光，衣服的红色部分也加上强调的光线，并且零星地点缀其他各处。这个步骤也没有明确的上色位置，就按照您的直觉来画吧！

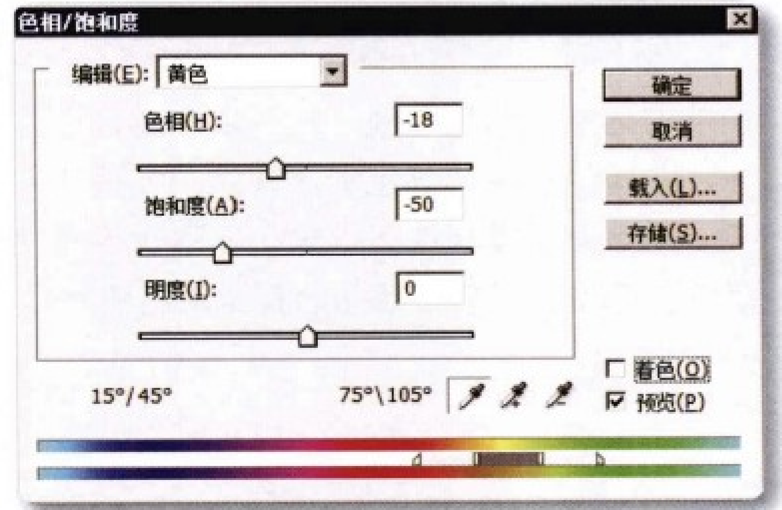


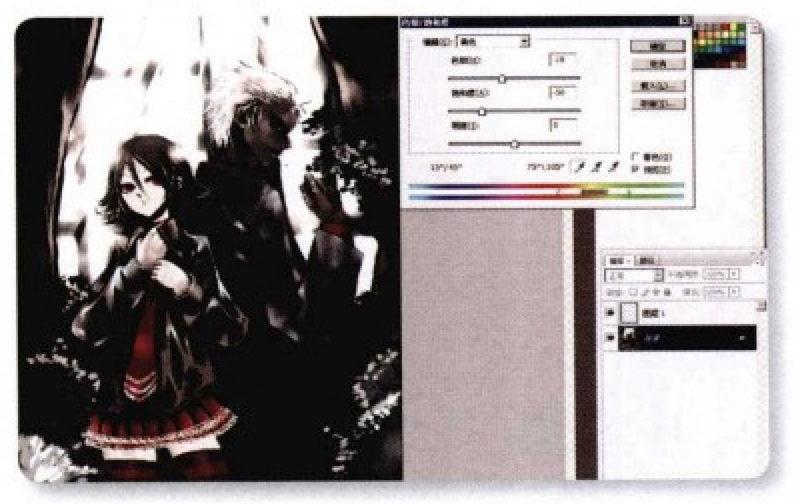


合并图层

画完后，把新建的图层合并起来。现在已经不需要参考线稿了，所以把线稿图层隐藏起来，选择“图层(L)”→“合并全部”。合并图层时请记住首先隐藏线稿图层。











色调调整4

现在回到Photoshop。我们希望女生的皮肤更红润一点，所以用快速蒙版模式把脸和手盖上。

- Photoshop的快捷键
  Q（以快速蒙版模式编辑）

在“色相/饱和度”中把黄色系的颜色添加点红色。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+U（色相/饱和度）

我自己并没有固定使用的配色，每次都要尝试新的肤色，肤色真的很难。每次都是一边烦恼一边选色。特别是白皮肤的人，如果太白，看起来就会感觉很虚弱，所以并没有特别万能的颜色。白皮肤很难，褐色皮肤也很难，有可能太橘、太红或太黑。不过，除白



皮肤或褐色皮肤之外，一般的皮肤其实也不好选色，哎，颜色真难挑啊！



叠色

来处理一些细节问题吧！



把女生衣服上的褶皱调得更柔和些，并补上反光。





肘的旁边加上稍强的反光，让轮廓更锐利。





加亮下摆的滚边。用更亮的颜色在滚边上临摹，反复重画。不必太用力，用轻一点的笔触来画。







领带也添加点反光。







在各处加上反光。很难用言语形容，只能凭着感觉来画。



用衣服的颜色来融合反光。



用红色的数码水彩来画窗帘。盖上红色会带点邪恶的感觉，如果想要清爽利落的风格，就用蓝色系来画吧！






在窗帘下面，还有隐藏在画面深处的植物，周围点缀红色。这样可以营造深度感，与前景植物的颜色区分开。



由于周围都是接近黑色的颜色，所以即使用很浓的红色也没有关系，不过画的时候，还是要注意融合颜色之间的交界处。





先吸干数码水彩，再把染红的植物添上反光。将这里的细微处理放大来看，几乎没有太大差异，可能有人会觉得“反正又看不出来，干嘛这么麻烦”；不过画与不画的区别在于，色彩厚实感还是会有不同，所以对这样的细节还是需要细心处理。



加上反光之后再用数码水彩叠色。画起来感觉好像很费时，不过叠色层数越多，画面的质感就越好。





用洇开的方式处理男生衣服的下摆。颜色洇开后，女生和男生之间就会出现一点距离感。如果距离太近，可能会妨碍到女生准备出门，所以保持一点距离。而且抽烟时距离太近的话，会有烟味。



男生的手腕和背景融合得有点模糊，所以用反光再略微加强一点轮廓边缘。





用相同的方式在肩膀周围上反光并画出轮廓。上了反光之后，整体看起来变得更紧了。







淡淡地补上裙摆的褶皱。因为光线是从后方照来的，所以影子会集中在中间位置。









画出及膝袜的轮廓。不要用油画画笔，改用数码水彩来补足颜色。





把头发的颜色再加浓一点。用数码水彩以画圆方式慢慢让颜色洇开。

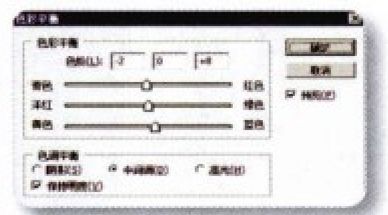


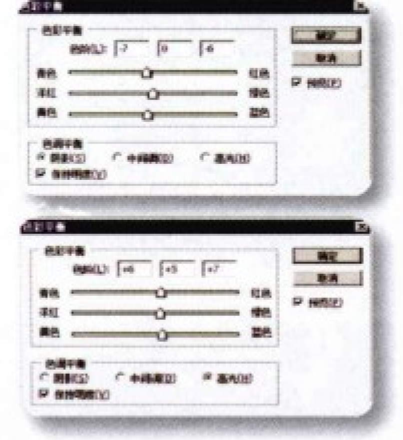
觉得足够之后就在上面添加反光。这时整张图已经大体完成了。反光不用加太多，薄薄上一点即可。



最后在Photoshop中用“色彩平衡”来调色。前面已经调过很多次了，所以这里只要稍微调一下即可。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+B （色彩平衡）

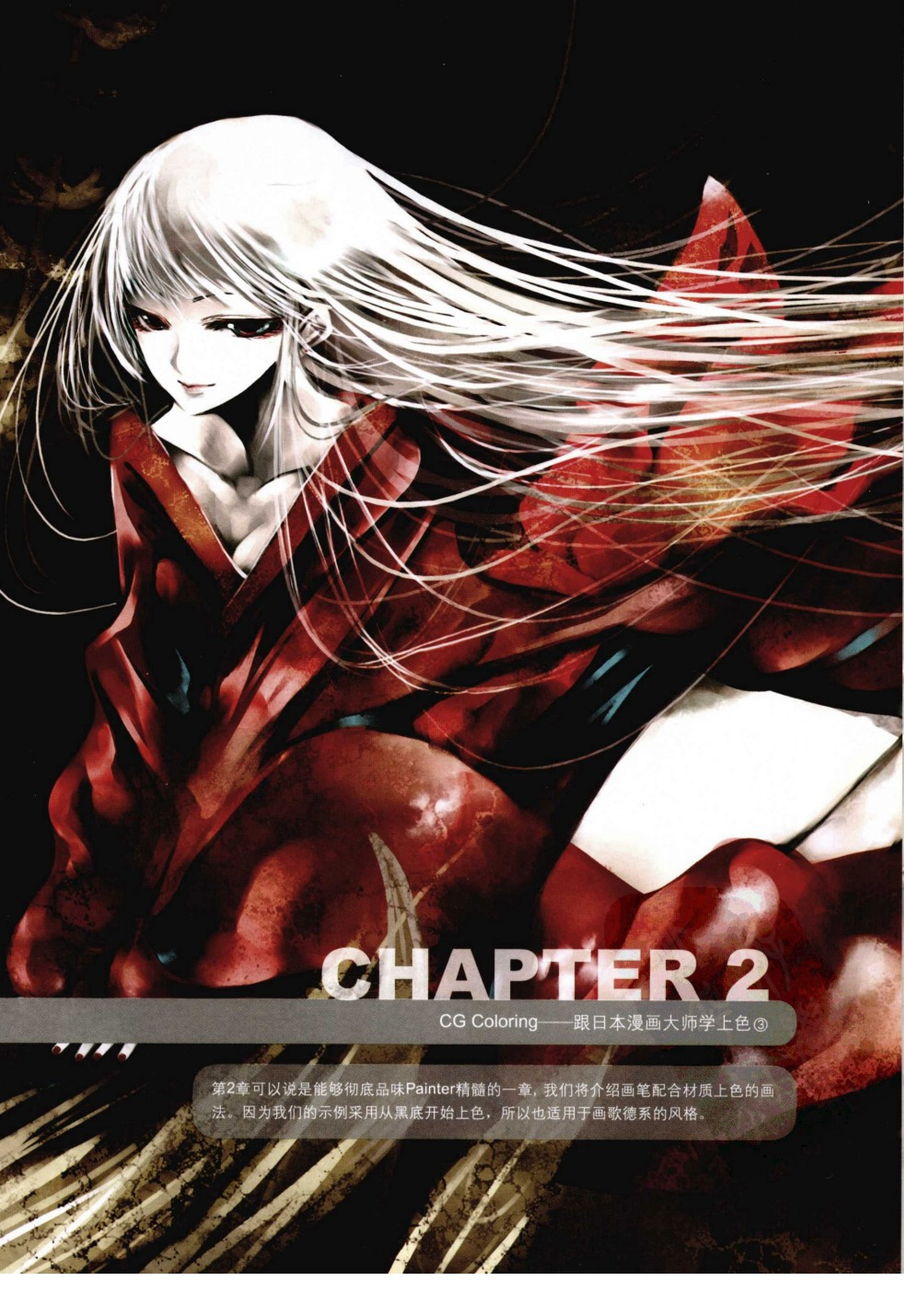






这样就大功告成了。大家辛苦了！接下来介绍如何使用材质来画日式插画。





CHAPTER 2

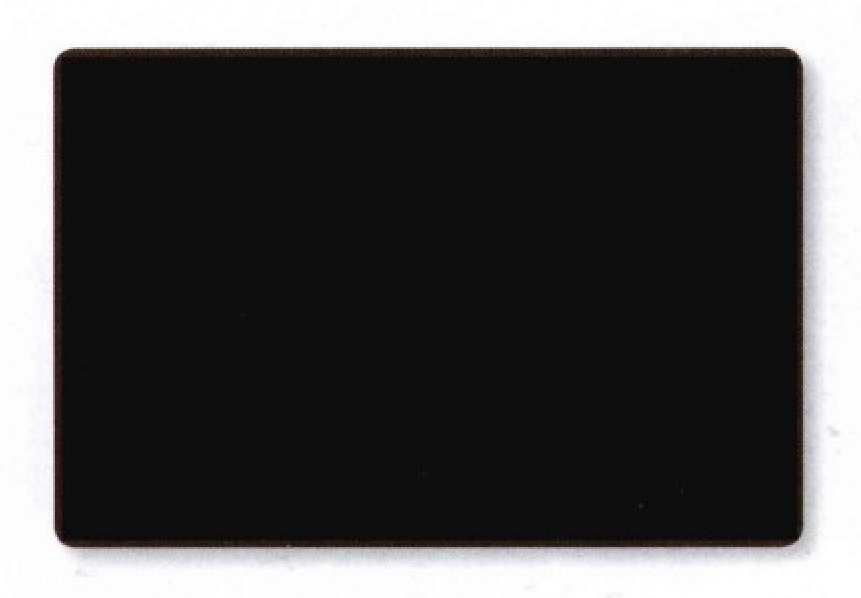
CG Coloring——跟日本漫画大师学上色③

第2章可以说是能够彻底品味Painter精髓的一章，我们将介绍画笔配合材质上色的画法。因为我们的示例采用从黑底开始上色，所以也适用于画歌德系的风格。



打底稿

接下来赶快处理第二张图吧！线稿的画法与之前一样，扫描之后把缺少的部分补上。这次我们画的是穿着和服的女生，想实现金鱼的意境，不过乍看之下，可能看不出画面想表达的感觉。不管和服实际的形状，我们增加了很多飘逸的部分。因为这是图画，所以不用太拘泥于现实，画得开心就好。





首先画好底色，我们用全黑来画。

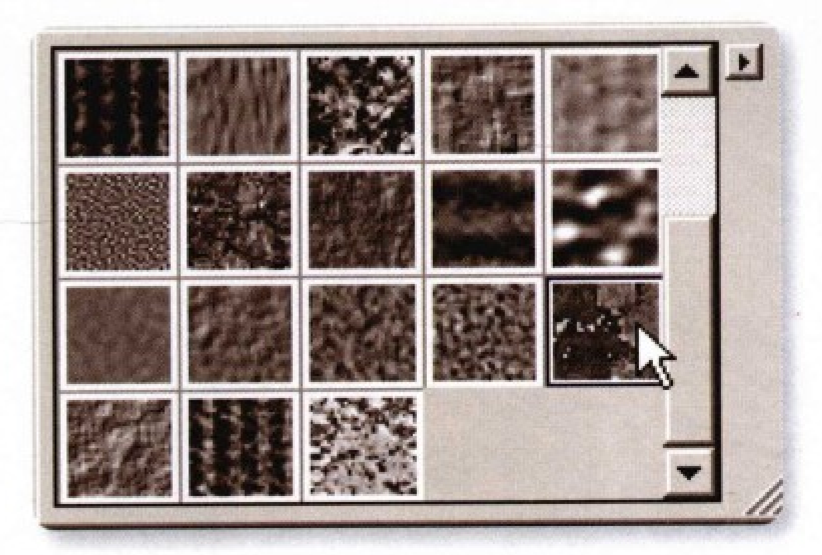


如果太暗的话，线条颜色就会看不见，所以我们把线条的颜色反转，并且把图层属性从“正片叠底”改为“屏幕”。

- Painter的快捷键
  Ctrl+I （色阶反转）



这样颜色就大致清楚了。不过线稿太显眼的话可能会有点干扰上色，所以我们调低一点透明度。





上底色

接着开始上色。这次我们要使用材质，用的是我很常用的纸纹。这种材质是Painter 6附带的，如果软件版本不同，使用内置的纹路也可以，只要选择粗糙的材质即可。

图像大小
像素大小:93.2M
宽度(W): 5889 像素
高度(H): 4149 像素
文档大小:
宽度(D): 373.95 毫米
高度(G): 263.46 毫米
分辨率(R): 400 像素/英寸
☑ 缩放样式(Y)
☑ 约束比例(C)
☑ 重定图像像素(I):
两次立方（适用于平滑渐变）
确定
取消
自动(A)...

然后就可以开始画了。因为我们要画成跨页的版面，如果用600dpi的话文件太大，计算机性能跟不上，所以我们用400dpi来处理。可以用大号的画笔试着上色，如果计算机没有延迟，可以流畅显示每一笔，那么不调低分辨率也没关系。根据自己计算机的性能来调整分辨率即可。

- Photoshop的快捷键
  Alt+Ctrl→I （图像大小）



就像覆盖一层薄雾一样开始上色。材质设定为400%左右来画。

水草



新建一个黑色图层（图层属性为“屏幕”）来画水草。用金色的质感来画。平常大家可能会用绿色来画，不过这样就太缺少乐趣了。



顺着线稿一笔一笔画上。因为之后还会调整色调，所以就算用色有点黯淡也没关系。



画完之后再叠一层亮色。



接着再新建一个黑色图层（图层属性为“屏幕”），这次我们要搭配水草上一层雾的颜色。



用深色慢慢上色，好像画面深处也有水草一样，慢慢积累厚重的质感。



在这一层上面新建一个白色图层（图层属性为“正片叠底”）。







为了营造水草之间的距离感，在画面深处的水草上，稍微再叠一层更深的颜色。



把线稿图层隐藏起来。画面看起来更有枯涩的魅力了。把除线稿之外的图层全部合并到背景上。



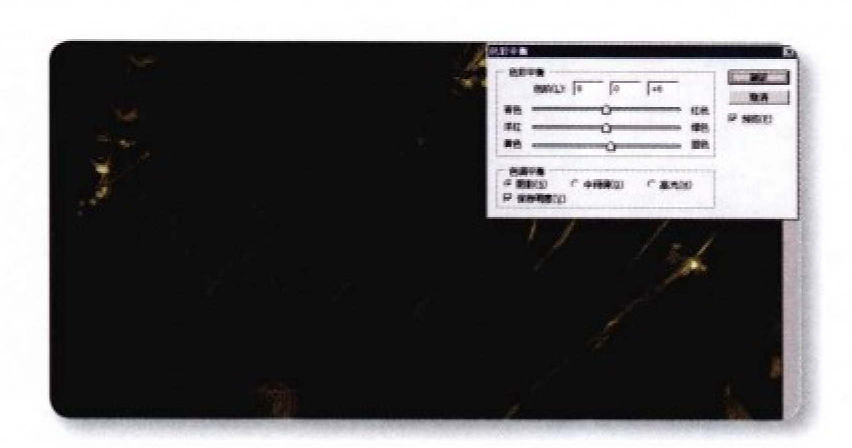


新建一个图层（图层属性为“正片叠底”），然后把材质的对比度调高，用画笔画上污痕。



画完污痕之后，把图层合并，然后回到Photoshop调整背景图层的“亮度/对比度”。因为我们不想让画面太亮，所以稍微调低亮度，再把对比度调高。

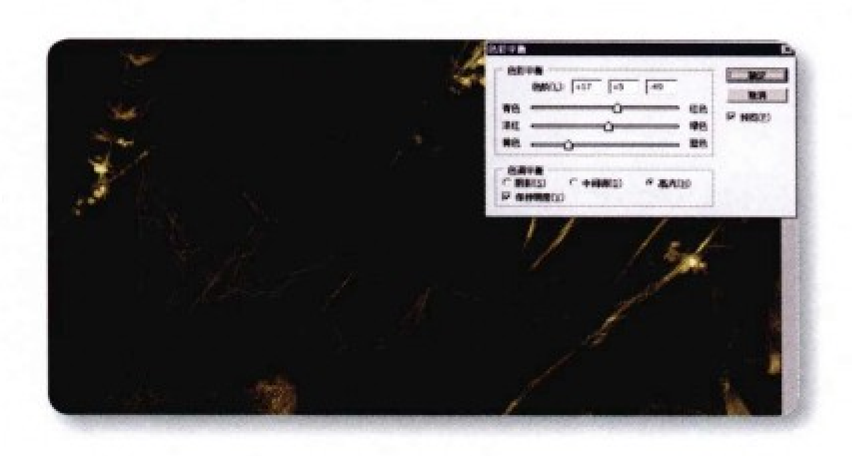
- Photoshop的快捷键
  Alt+I→A→ C （亮度/对比度）



为了让水草看起来更像金色，我们用“色彩平衡”来调色。把中间色和亮色都添加黄色。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+B （色彩平衡）

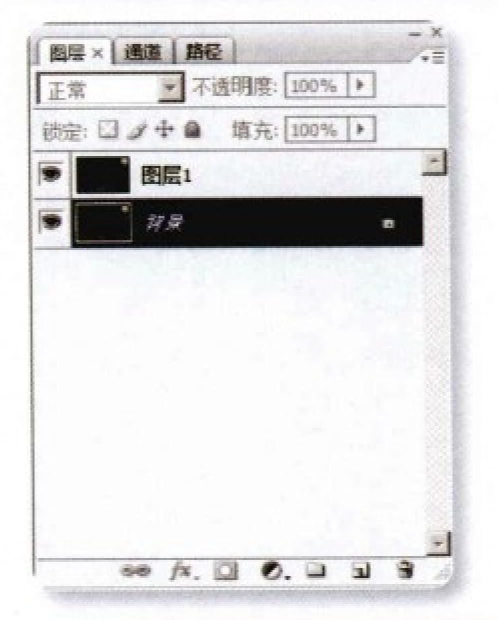






用“色彩平衡”把水草的颜色调成黄色之后，接着来调整“色相/饱和度”。因为有点偏红，所以稍微向绿色调一点，把整体色度降低。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+U （色相/饱和度）





回到Painter，新建一个黑色图层（图层属性为“屏幕”），在图层上添加亮色的污痕。





使用与之前相同的材质设定，用强烈的对比度来薄薄上色。如果上得太厚，原本黑色的印象就会被盖掉，因此要留意整体的平衡。



画完后，把图层合并。



女生



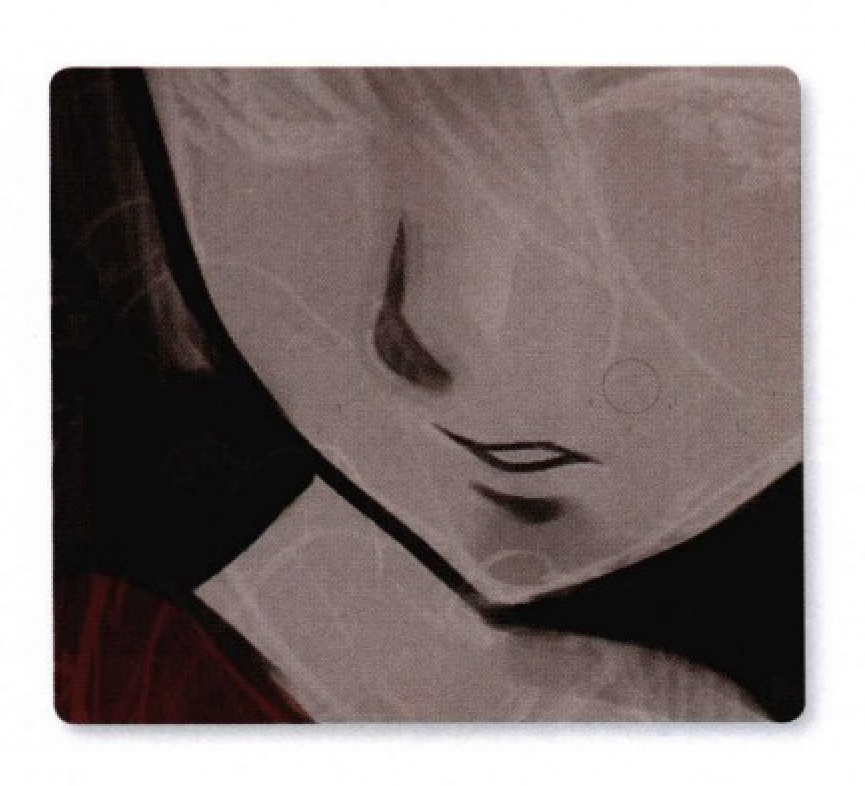
接下来，就要画女生了！好不容易才把背景图层画好，如果直接叠色会让人感觉有点不安，所以新建一个图层来画。别忘了勾选新图层的“从下层采集颜色”。



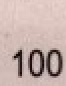
先用黑色涂抹女生的轮廓，然后再叠上和服的颜色。因为我们想画有金鱼的意境，所以将和服画成红色。



用白色画一下肤色的轮郭。我很喜欢毫无血色的白色皮肤，用没有色度的颜色来画吧！



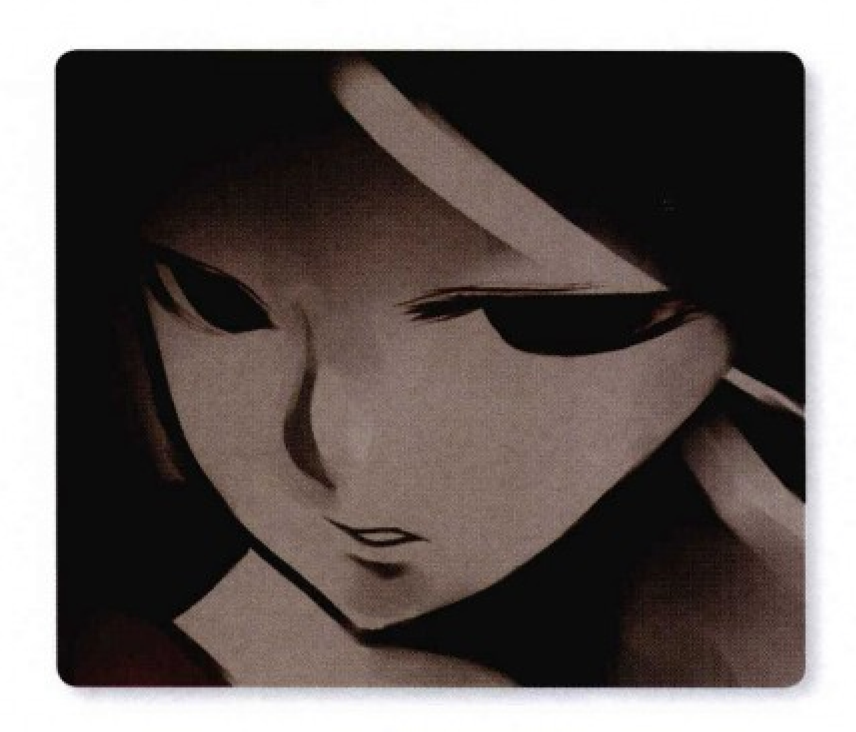
鼻子、嘴巴都用画笔描上。画轮廓线时不要用很深的黑色，而是用比肤色稍暗一点的灰色来画。与其说是画五官，不如说是在临摹线稿。





女生的眼睛

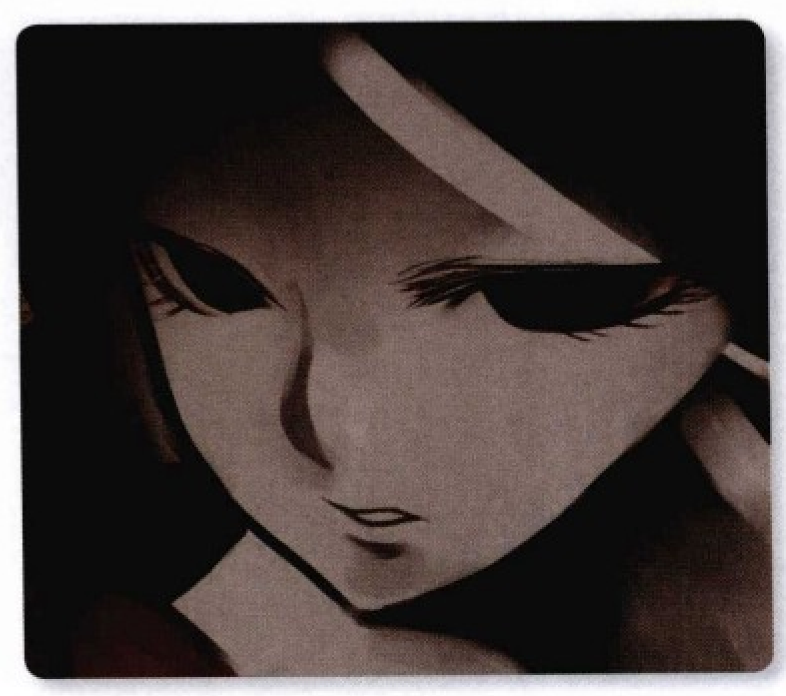
眼睛用边缘利落的硬画笔来画。由于我们想要画红色的睫毛，所以用偏红的黑色来上线。



从图例中可以发现，重叠线稿的时候，画细节的部分会被干扰而看不清楚。如果觉得不好下笔，可以把线稿隐藏起来。在偏红的眼睛上把瞳孔等部位填上黑色。



把睫毛的线条一直画到泪腺周边，这样就很有眼睛的味道了。此外，在视网膜的边缘上深色，把轮廓描得更清楚一点。



用亮度高一点的颜色来画睫毛，让眼睛更鲜明。



眼白和眼窝周围用数码水彩画上阴影。添上阴影，带点恐怖的气氛来修饰。注意不要把影子上得太深，眼睛的初步上色到此为止。



女生的衣服

现在画和服。用暗色来画褶皱和轮廓，然后让颜色洇渗开来，与四周融合在一起。



由于没有处理线稿就开始画，有时自己画的褶皱和线稿会混在一起，可能反而让人用很多时间去辨认线条。这时可以直接忽略太细的线稿，仅画上自己觉得必要的褶皱即可。



后面如果觉得“这边好像还要补一下”的时候，再补上就好了。



女生的腰带

接下来画腰带。用比和服亮一点的颜色来叠色。直接这样画上去或许有人会担心，不过因为计算机绘图可以撤消步骤，所以就大胆叠色吧！



用鲜艳的红色来画。蝴蝶结末端可以画仔细一点，靠近腰带的部分之后会被头发盖过，还会需要再调整，所以先粗略画一下。



女生的衣服2

用明亮一点的颜色来画和服。不过亮度不要与底色反差太大。在褶皱集中的部分（像手腕等）画细一点，而在袖子宽松的部分则大片画。在边缘锐利的部分（比如褶皱弯曲的地方）颜色不要洇开，用利落的方法上亮色。在柔顺的部位则让亮色与底色融合在一起。







接下来画头发。先画头发的原因是希望在和服上色的时候能把握整体的色彩氛围。虽然和服很适合黑发的女生，但是我们用银发的感觉来画。头发上色把握整体氛围之后，就在褶皱的细节处补上反光。









色调调整

为了让皮肤看起来更白，我们来调整一下对比度。注意不要让衣服看起来太红。

- Photoshop 的快捷键
  Alt+I→A→C （亮度/对比度）



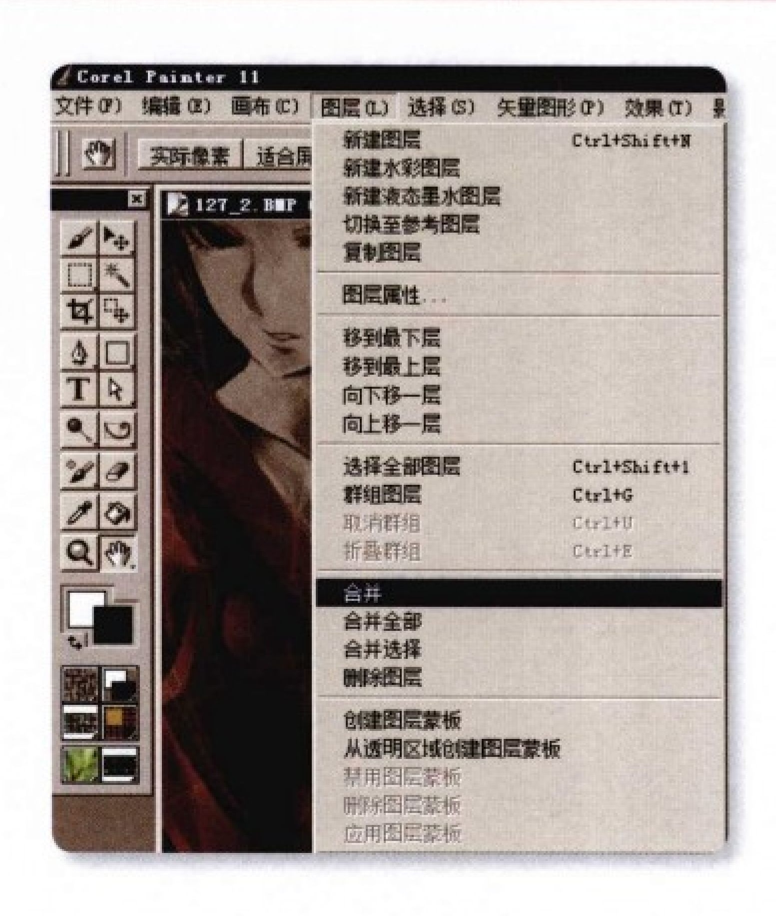
我们希望整体再黄一点，所以调整一下“色彩平衡”。在亮色部分添加黄色，暗色部分添加蓝色。这样配色就更有诡异感了。

- Photoshop 的快捷键
  Ctrl+ B （色彩平衡）









女生2

回到Painter，把女生和背景图层合并。在Photoshop中合并之后，还可在Painter中继续画。



接下来画眼眸。主要想画红色的眼珠，不过由于上色混合蓝色的关系，会显得更加妖艳。瞳孔左右上蓝色，下面上红色，用这样的方式来上色。不是把蓝色和红色混色画在一起，而是分别上色，然后调和交界处。









瞳孔和睫毛都稍微上点红色。使用比眼眸的红色更暗的红色来画。如果一下子就用鲜艳的颜色来画，看起来会浮在上面，有点格格不入。



用数码水彩来化妆。使用强烈的红色在眼睑和眼窝周围上色。不是刷刷刷一下涂满，而是一笔一笔画上去，让画面质感更深沉。



然后在上面叠上反光。





涂上口红。不用把嘴巴整体画满，只画开口周围，画出一种红颜薄命感。



口红画完后，在上面添加反光。根据具体的角色情况，化妆这个步骤有时候可以省略。



女生的头发

用调整色调之后的颜色来画前面的刘海。如果觉得直接叠色上去不太放心的话，也可以新建图层来画。



画完之后在刘海上添加反光的线条，这样人物会显得更艳丽。



新建一个黑色图层（图层属性为“屏幕”），使用长线笔触一口气画出后脑的头发。因为想要表达水中的意境，所以头发像是在漂浮起来的。每一笔的颜色可以略微调整，这样厚重的质感才会显现出来。



女生的衣服3

接下来再新建一个黑色图层（图层属性为“屏幕”）来画衣服下摆。







在腰带和衣领的部分添上金色。把材质设定，调高“对比度”来画。

画完之后把黑色图层合并到背景上。

Corel Painter 11
文件(F) 编辑(E) 画布(C) 图层(L) 选择(S) 矢量图形(P) 效果(T)
实际像素 适合屏
新建图层 Ctrl+Shift+N
新建水彩图层
新建液态墨水图层
切换至参考图层
复制图层
图层属性...
移到最下层
移到最上层
向下移一层
向上移一层
选择全部图层 Ctrl+Shift+1
群组图层 Ctrl+G
取消群组 Ctrl+U
折叠群组 Ctrl+E
合并
合并全部
合并选择
删除图层
创建图层蒙板
从透明区域创建图层蒙板
禁用图层蒙板
删除图层蒙板
应用图层蒙板





添加材质污痕

用可以表现材质的油画画笔在和服上薄薄叠色。画的强度大约是不要盖过和服的颜色，但是又能够表现材质。





女生的手

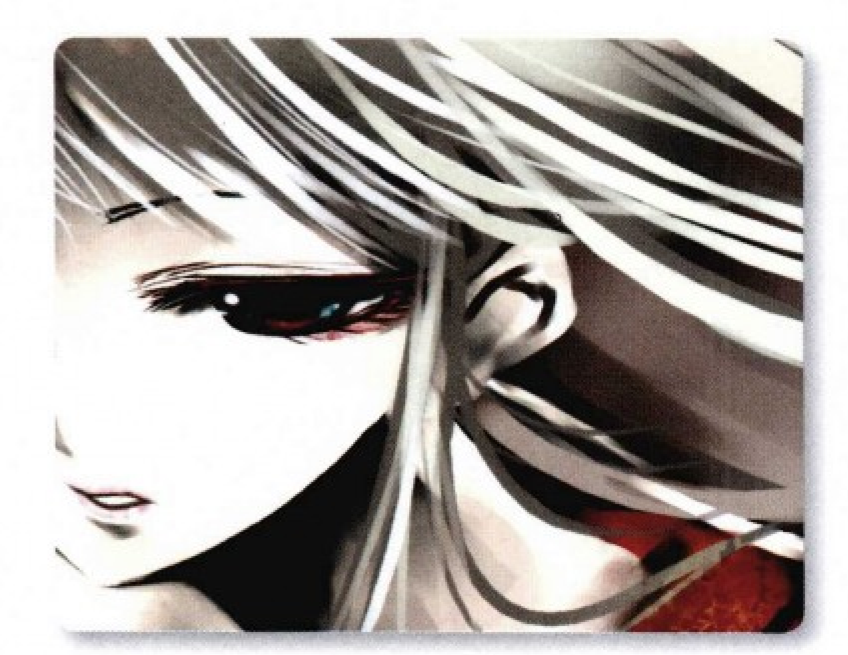
还没有画女生的手，现在赶紧补上。







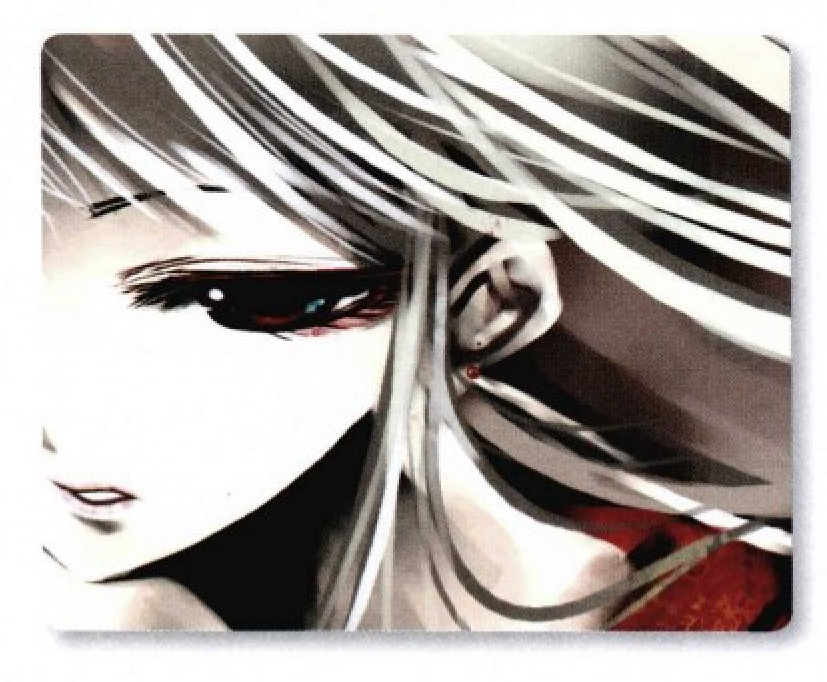

用脸上的阴影色描出手的轮廓，然后再用亮色把手明确画出来。画肤色时注意不要用材质上色，不然白皙细腻的皮肤就会变成干干涩涩的。相反，如果想要表现深景画面，皮肤用材质来画也没关系。



女生的耳朵



用画笔来描绘耳朵。这里细致一点，我们加个可爱的耳环吧！









女生的眼睛2

接着在女生瞳孔部分覆盖一层红色。覆盖之后诡异程度会呈级数上升。现在看起来女生好像有点往左侧看，调整一下眼珠的位置，将左眼调往相同的方向。





女生的头发2

继续把女生的头发画得更艳丽。添加强烈的反光，然后把颜色调和起来。脑后方的长发也用相同的方式上反光。




女生的衣服4

我们也在和服部分添上反光。添加强烈的反光后，把颜色调和起来。头发部分也同样处理，调和的时候要顺着头发的方向和衣服褶皱的走向。



将袖子也上反光。







反光上完后，用数码水彩添加厚重的红色。不一定要按底色→阴影→反光的顺序，可以直接根据阴影和反光的位置反复叠色。



确认整体的感觉。可以发现右边衣服的颜色有点不足。为了调整此部分的颜色，我们回到Photoshop中进行处理。



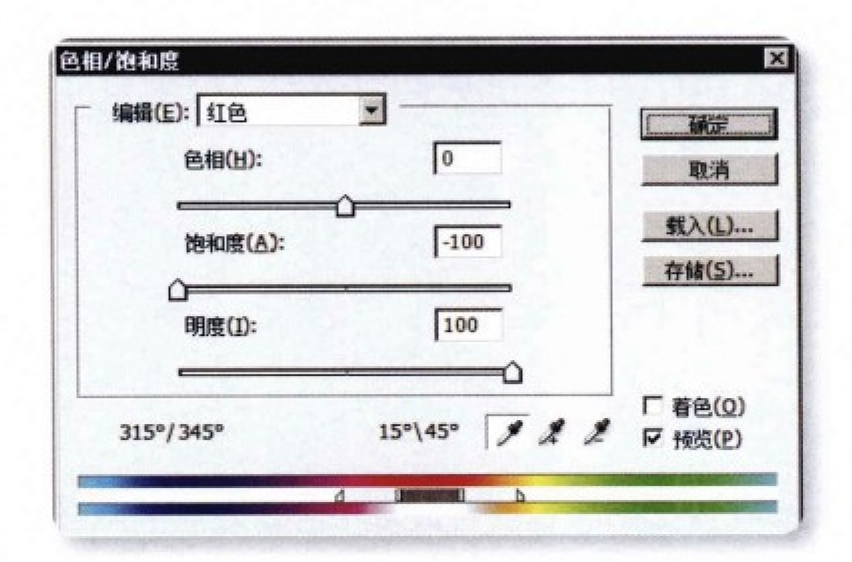
因为后面可以再调和颜色，所以这里选择快速蒙版模式直接处理即可。

- Photoshop的快捷键
  Q（以快速蒙版模式编辑）



用Ctrl+J拷贝快速蒙版模式选区的部分。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+J （新建通过拷贝的图层）



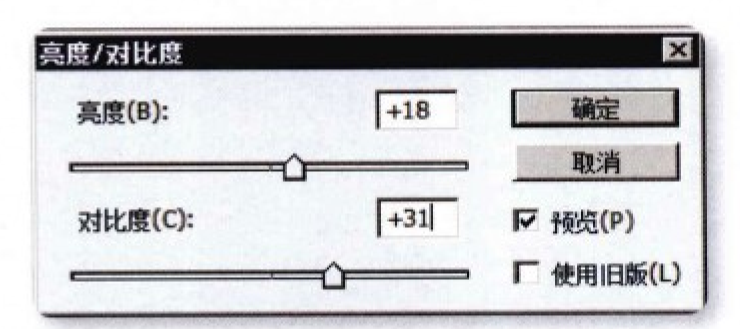
在“色相/饱和度”中把红色系的饱和度调至最小值。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+U （色相/饱和度）



颜色交界部分用橡皮擦的喷枪画笔把交界处调和洇开。

- Photoshop的快捷键
  E （橡皮擦工具）



为了强调白色，把“亮度/对比度”的两个数值都调高。

- Photoshop的快捷键
  Alt+I→A→ C （亮度/对比度）



颜色调整结束之后，把背景和图层合并。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+E （向下合并）



回到Painter，把灰色部分涂白。

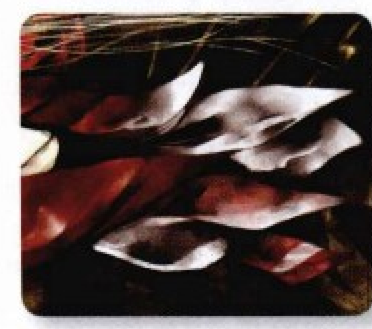




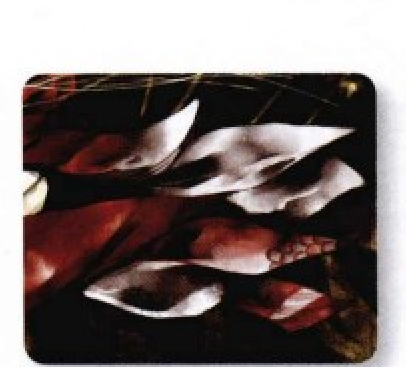
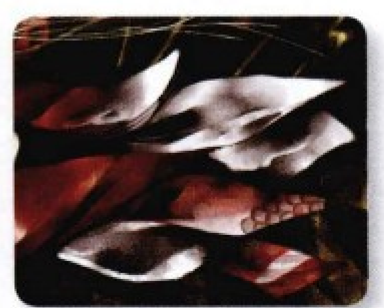
女生的衣服5

把白色修正的部分添加上和服的图案。用数码水彩来画图案。





淡淡地上完底色后，把数码水彩吸干，然后再淡淡地叠色。


画完底色后再画鳞片。鳞片从最右端开始，一个一个画完再吸干，这样反复处理。



画完鳞片后，再叠上一层黄色，色彩就会显得更鲜明。



用数码水彩画出类似鳕鱼鳞片的红白风格斑纹。把红白的交界处调和得不要过分鲜明。



画完之后继续叠色，然后再调和。



接下来画鱼鳍的图案。画的时候不必按照金鱼身体的模样画，直接把自己心中的想法表现出来。自由随兴地画吧！



其他部分也一样，画完之后继续叠色。



不论是哪种金鱼，其实都带着点橘色。所以我们把红色调成接近橘色的感觉来画图案。





大致画完之后，整体看看，确认画面的协调感。觉得好像还有什么地方颜色不足，我们把阴影部分再叠上一层淡淡的青色。



水草2

新建一个图层来画前景的水草。画法和背景大致相同，不过因为水草会和女生重叠，因此尽量一次就画对。如果失败的话就还原一步，或者用橡皮擦来调整。




新建一个黑色图层（图层属性为“屏幕”），把水草部分与和服后面薄薄的部分都叠上材质。



新建一个图层（图层属性为“正片叠底”），然后也薄薄地覆盖一层材质。



画完之后把图层合并。



女生的衣服6

新建一个黑色图层（图层属性为“屏幕”），在衣领的边缘部分上反光。



在其他衣服袖子等部分也添加反光。



背景



新建一个黑色图层（图层属性为“屏幕”），再来加强一下前景水草的光线。



如果画过头了，人物就会被盖过去，因此要适度把握一下。

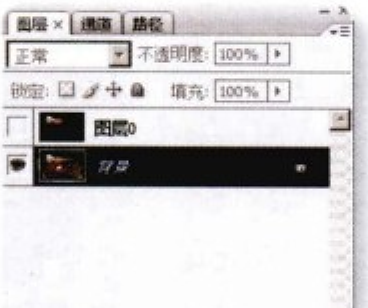






女生的眼睛3

在女生的瞳孔周边细细地添加更强的反光，反复雕琢到最佳感觉为止。

色调调整2

把各图层编组合并。回到Photoshop之前，在Painter中合并也可以。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+E （向下合并图层）



在“亮度/对比度”中细微调整亮度。我们希望在亮度不变的情况下提高一点对比度，所以亮度值要稍微调低。

- Photoshop的快捷键
  Alt+I→A→ C （亮度/对比度）



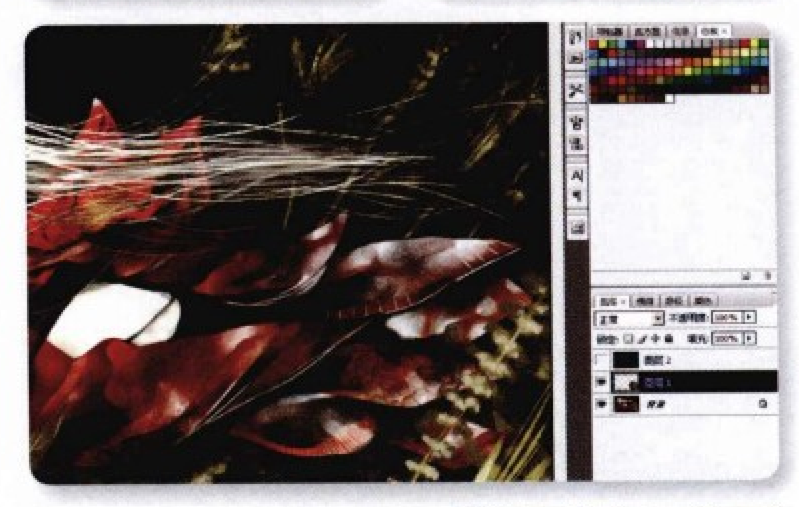
水草的颜色看起来有点太黄了，所以用“色相/饱和度”稍微调整一下，以表现枯涩感。在“色相/饱和度”选项中，降低黄色系的饱和度。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+U （色相/饱和度）



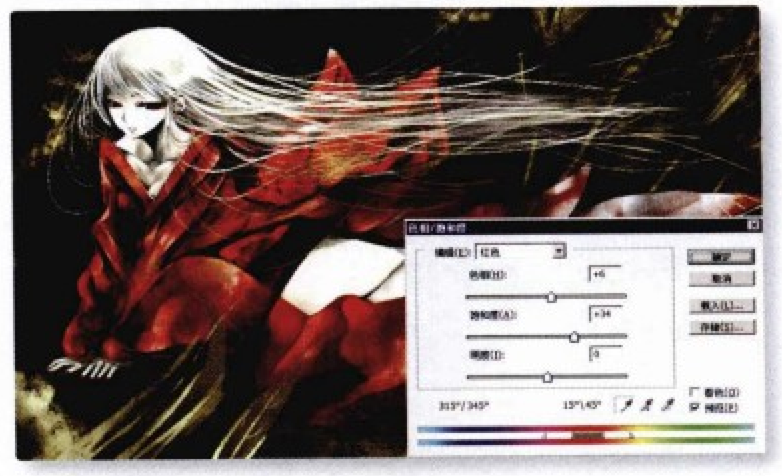

我们想要让和服的装饰纹路亮一点。先复制图层，然后用圆形的选区工具粗略选一下。之后把选区部分反转再删除。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+J（新建通过拷贝的图层）
  M（选框工具）



针对红色系提高和服的饱和度，同时把数值调整到更接近橘色。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+U（色相/饱和度）



改完后颜色的边界会变得太过显眼，用橡皮擦修一下。

- Photoshop的快捷键
  E（橡皮擦工具）



合并用于淡化边界的图层。





合并图层之后，再用“色彩平衡”补足整体的红色。此外把蓝色系调高，皮肤会变得更白皙。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+B （色彩平衡）

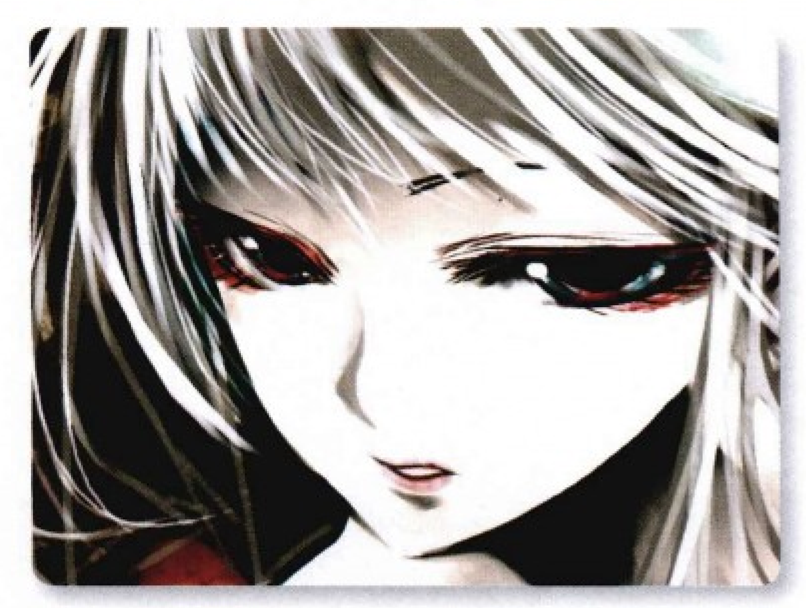
女生的眼睛4



调整女生眼眸的细节。



用画笔微调一下眼睛形状。我们希望她往左侧看，所以补足一些眼白的部分来转移视线。



在睫毛添加一点青色。上了红色之后又补上青色，就会显露出妖艳的感觉。



用同样的方式画另一边的眼睫毛。



女生的嘴唇

现在看起来，女生嘴巴感觉有点愣愣的，或许改成微笑会更好一些。我们新建一个图层来画嘴巴。







画完嘴巴之后，在上面画上口红。口红用与前面一样的颜色就可以。



在嘴唇上添加反光之后，看起来更娇媚了。





上完反光后，用数码水彩来画暗面。



画完嘴唇后，合并图层。



女生的衣服7

和服阴影部分有些地方显得太黑，我们来加点互补色。互补色的色彩浓度应该让整张图有种飘逸感，所以这次我们选择稍微鲜艳的青色来画。

上色的诀窍在于画出从阴影深处放射出光芒的感觉。

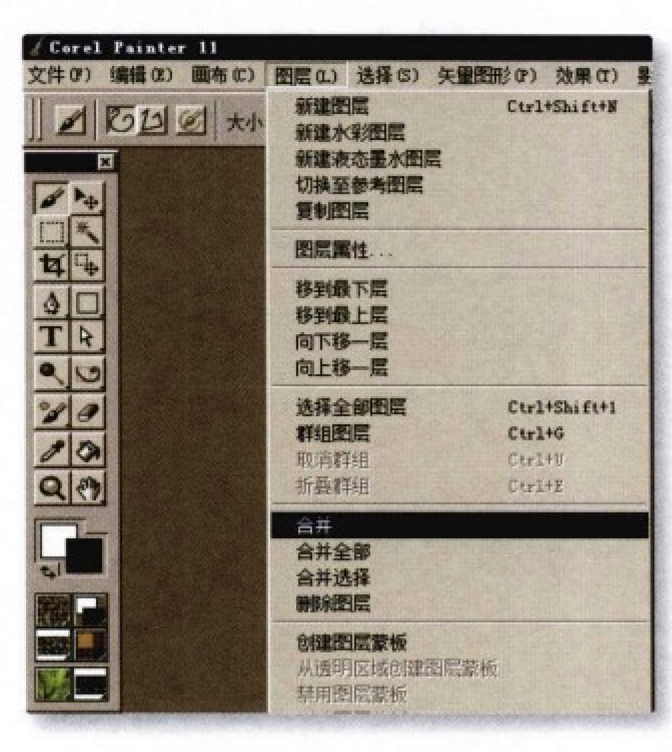


在各个部位补上青色。全部阴影都涂色的话有点太累，只要整体协调看起来不错即可。



女生的头发3

新建一个黑色图层（图层属性为“屏幕”），在女生的头发末端稍微覆上一层红色，淡淡地画出颜色融入的感觉。



画完后合并图层。









女生的衣服8

观察整体协调之后，我觉得还可以再多加一点青色。新建一个黑色图层(图层属性为“变亮”)，淡淡盖上青色。在这个阶段，哪些部分需要上色会根据不同的图而有所差别，并没有一定的规则，按自己的感觉来画吧！



新建一个黑色图层（图层属性为“屏幕”）来画白色的斑纹。纹路不要画得太鲜明，带点透明感画。




再叠一个图层重复画一次。画完之后，把图层合并。







我们用“色彩范围”来调整红色部分的色调，色域选择红色系。

- Photoshop的快捷键
  Alt+S→C（色彩范围）



把选取的部分复制到新图层上。虽然可以从图层窗口选项中选择复制图层，不过要移动鼠标很麻烦，直接按Ctrl+J即可。

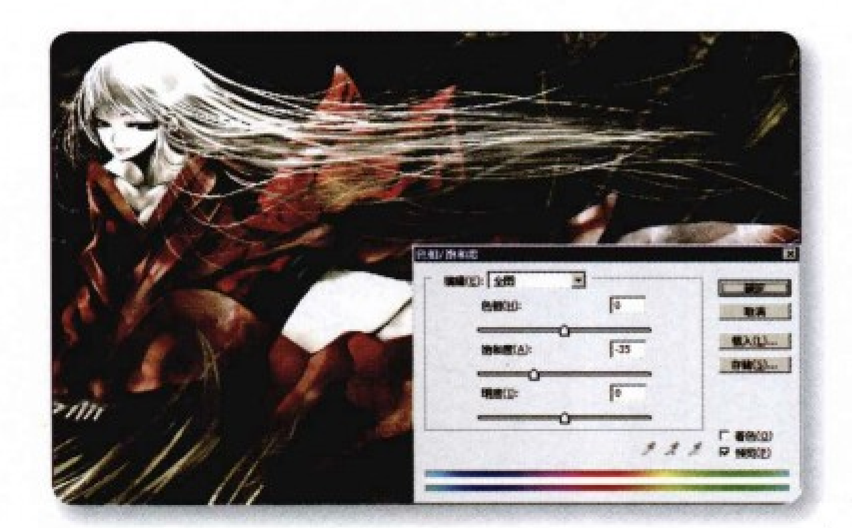
- Photoshop的快捷键
  Ctrl+J（新建通过拷贝的图层）











把红色系的“色相/饱和度”调低一点，增加枯涩感。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+U（色相/饱和度）



接下来在“亮度/对比度”中，把红色系的对比度提高。因为这里已经是最后的色彩修饰，所以不用大幅调整。根据整张图的感觉来调整数值即可。

- Photoshop的快捷键
  Alt+I→A→C（亮度/对比度）



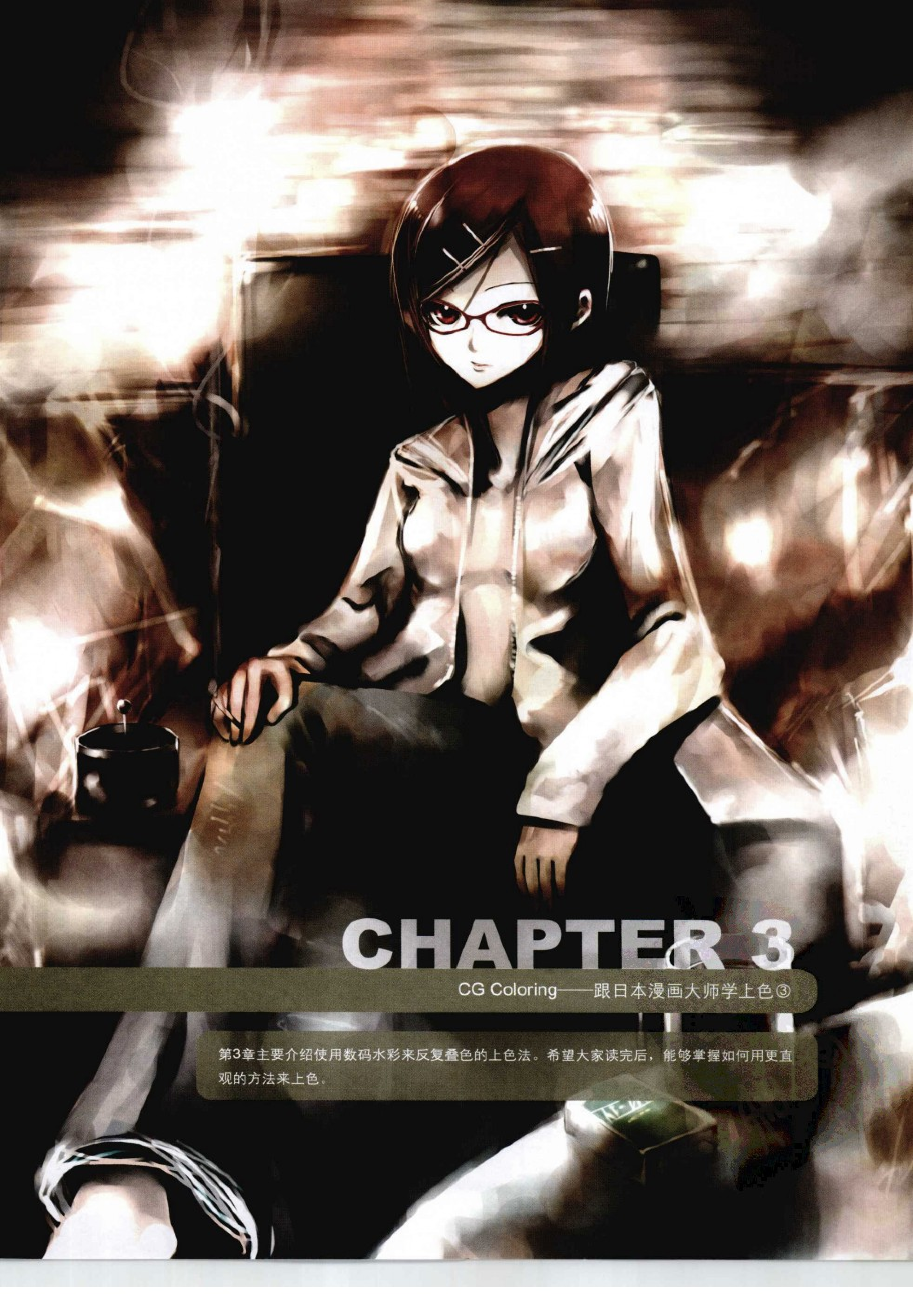




最后把图层合并就完成了。大家辛苦了！下面我们再来画第3张吧！

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+ E （向下合并图层）





CHAPTER 3

CG Coloring——跟日本漫画大师学上色③

第3章主要介绍使用数码水彩来反复叠色的上色法。希望大家读完后，能够掌握如何用更直观的方法来上色。

上底色

接下来画第3张图。接着要画的是我个人网站上的广告妹——奈奈子小姐。她心情非常不好，但是性格要强，假装没事。画前两张图的时候，我们都是先把整体涂黑再添加各种颜色让画面逐渐亮起来，这次我们反过来用叠色的方法来画。



把线稿图层的属性改为“正片叠底”。这部分前面的操作与前两张图的画法相同。



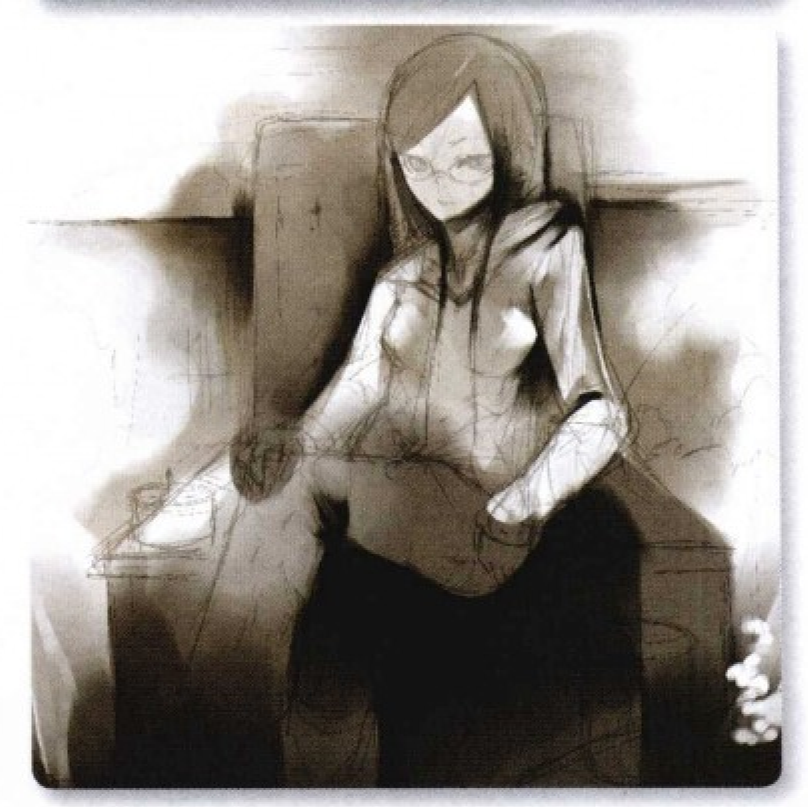
在奈奈子的周围上点颜色。只要不是太过鲜艳的颜色，不管用什么色都好，选择搭配这张插画气氛的颜色来画。我们这次选接近乌贼墨的颜色来画。



在预定的阴影位置盖上暗一点的颜色。我现在是用油画画笔画，不过就算用数码水彩或者其他您自己用起来顺手的画笔都可以。



在画面下方根据感觉添加一点污渍。心里不用去想“照这样画污渍就对了”，按自己的感觉去画。



接下来再盖一层更深的影子。不要一下子就用很深的颜色盖上去，逐渐加深颜色，一层层叠色。






勾出大致的轮廓之后，加上反光的亮色。



奈奈子小姐的眼睛

接下来我们处理一下眼睛周边。



与前两张一样，用遮盖力强的硬画笔像画线一样地画。先不用仔细画眼睛，等到整体都调整好后再来画。



背景

像是要强调奈奈子的轮廓一样，在人物的背后添加一点光线。总之，椅子后方的横线之后是百叶窗的位置。



因为想要让墙壁有种脏脏的感觉，所以画得粗略一点也没关系。适度改变颜色洇开的方向，以呈现斑驳感。如果想要朴实一点的感觉，就不要添加污渍，也不用太在意光线，直接涂就可以了。





奈奈子小姐的带帽T恤

现在来画带帽T恤的褶皱。画完阴影后，如果再选择比阴影稍亮一些的颜色覆盖上去，看起来就会更有厚实感。








现在我们隐藏线稿，检查一下目前画好的部分细节。在线稿覆盖时画，有时候上色形状会有点偏，为了避免这种状况，有时应调低线稿的不透明度，隐藏起来再画。




按TAB键，隐藏工具栏。如果有时画起来感觉画面太狭窄，看起来不方便，可以灵活运用。在隐藏的状态下，只要再按一次TAB键，即可再次显示工具栏。

• Photoshop的快捷键
TAB （隐藏工具栏）



椅子



接下来画椅子。因为没有特别设定皮椅靠背的样式，可以边画边想。如果画起来感觉不太对，再画新的覆盖掉。



椅子特别一点感觉比较好，所以我画得有点像格状磁砖那样。



考虑整体的色彩平衡后，决定把椅子下方涂白。有点像是烧什么东西冒烟那样的感觉。





奈奈子小姐的脚

再来画奈奈子小姐的脚。虽然穿牛仔裤感觉应该是蓝色的，不过先不要太拘泥，用与背景一样的颜色来画。下摆周边破破烂烂的地方，则用小画笔来画。







奈奈子小姐的手

隐藏线稿再观察之后，才发现拿香烟的手完全没有画到，把这里补上。



香烟稍微有个样子了，接着大致画出手的轮廓。



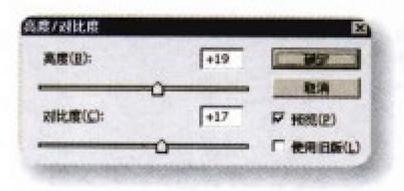
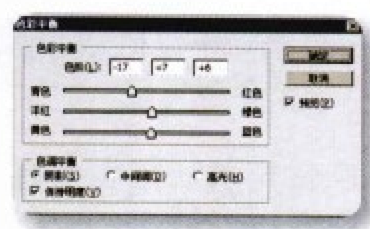
隐藏线稿，确认一下整体上色的感觉。检查是否有没画到的部分。装饰品、眼镜等细节可以在后面再画，这时候不画也没事。



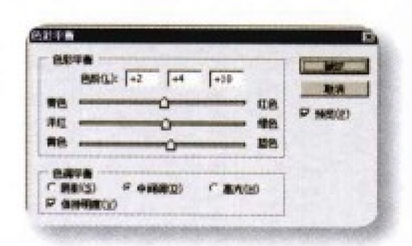
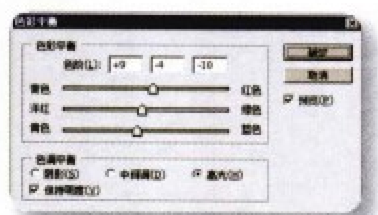
色调调整

把“亮度/对比度”加大，通过它把整张图的阴影显露出来。即使薄涂的部分变成白色也没事。

• Photoshop的快捷键
  Alt+I→A→C （亮度/对比度）

用“色彩平衡”来决定整体的颜色。将暗色部分调蓝，亮色部分添加黄色和红色。



一边看画面预览一边调整，小心不要让色度太高。

- Photoshop的快捷键
  Ctrl+B （色彩平衡）

奈奈子小姐的头发



使用数码水彩来替头发上色。我们先用红色画。这时暂不用考虑亮面反光等。



奈奈子小姐的脚2

同样用数码水彩来画牛仔裤。不要让色度太过鲜艳，对比头发的感觉来画即可。



背景2

接下来用数码水彩来画背景。不要一口气全部涂满，一点一点上色，吸干再叠点颜色，用这种步调来画。



如果把数码水彩的颜色换成白色，就可以当作橡皮擦使用。上完色后，用白色来画百叶窗的光线。



根据位置不同，有时也不必把颜色都调至互相融合。一步一步慢慢进行。





然后来画墙壁部分。我并不想把整张图都画成乌贼墨的色调，所以不必只用单一色系，有时候混入不同的颜色可以让画面效果更紧凑。





因为光源在上方，所以下面上深一点的颜色。通过数码水彩上色的时候，让颜色好像从上方往下扩散开来。不要马上就上浓厚的颜色，一点一点薄涂，吸干，再叠色。







窗户和墙壁的边界尽可能上色。因为我们想要表现手绘的质感，所以即使不是很直也没关系。



在奈奈子小姐身后的周边上色。因为后面还会再画光线，所以不用担心百叶窗，直接盖过去。



接下来画衣服和椅子的轮廓。



从外侧用洇开的感觉混色，把轮廓突显出来。



在墙壁等其他部分，如果还有想要补充的地方，顺便把颜色补齐。



一边按住Space+Alt一边拖动，可以旋转画布。如果画百叶窗时觉得横线很难画，想转过来用直线画比较顺手，可以转过来画。

• Painter的快捷键
 Space+Alt （旋转画布）



略微弯曲一点没事，把线一条一条画上去。之后还会再叠色，所以有点偏差也无所谓。



画到一定程度时，把画面还原来看看。想复原画面时就按住 Space+Alt，然后再点一下画面即可。



添加细细的反光来强调轮廓。墙壁部分也会因为添加反光而增加污渍感。







由于眼睛和嘴巴周边看起来一片黑，所以我们把影子修淡一点。从脸部比较明亮的部分选色来画。



椅子2

虽然已经把椅子画成磁砖的样子，不过现在看看反而觉得很丑，所以还是换回普通的皮面。首先把十字交错的部分盖掉。



画完后在椅子边角加上强烈的反光，然后仿佛像往外扩散一样逐渐融入周围。





接着，把椅子隆起的部分（奈奈子小姐的肩膀附近）添加水平的反光，然后调和一下。这样看起来就更像了。



背景3

从两侧画上像爪痕一样的白色污渍。









把窗户的两边作为横线的中心来画。之后不会再调和颜色，所以应大致画到一定程度。



接下来继续叠色。在角落画上阴影，让画布的边角看起来有点弧度。



然后用乌贼墨色覆盖上半部，平衡画面整体的颜色。



把数码水彩吸干后，用油画画笔摹写横线，让颜色的边界更协调。



颜色调和之后，用白色添上反光的横线。



接着加上影子来增加明暗差别。



椅背的部分会有凹陷的阴影，在上面用相同的深色来画。加上深色阴影后，背景和奈奈子的轮廓就更鲜明了。

我们想要让墙壁与其他部分拉开一点距离，颜色更亮一点，所以继续添加污渍。用数码水彩叠色，然后吸干→添加一些白色变淡→用数码水彩叠色，吸干……反复这样的操作步骤。这样的步骤究竟要做几次并无一定标准，一路画到觉得够了为止。不过值得注意的是，如果次数太少，看起来会变得有点浮浮的，所以尽量多叠几层比较好。





奈奈子小姐的皮肤

因为颜色都很相近，没法让人一眼就留意。趁着身体部分的阴影还没画，先把皮肤画好。

奈奈子小姐的眼睛2



接下来画奈奈子小姐的眼睛。



务必用与发色相同的颜色来画眼珠。



加上反光。在瞳孔周围淡淡画上一圈反光。



在反光上画视网膜。虽然我们好像是添加阴影来呈现视网膜的细线，但是要明白这个部分是眼珠视网膜的颜色。



画瞳孔的黑色部分。把开始画好的小小反光盖过去。



重新补上反光，然后用数码水彩上眼睛的颜色。



在上面再补叠一层反光。把数码水彩盖过的反光部分再突显出来。





奈奈子小姐的嘴唇

接下来画嘴唇。这次我们就不化妆了，维持白净的脸，不过嘴唇可以淡淡地上点颜色。



奈奈子小姐的脸

在眼睛反光对角线的位置上，用油画画笔补上更浓的红色。这次眼睛反光是在上面和左面，所以补画右侧的部分。



完成数码水彩的阶段，接着使用油画画笔画。首先微调一下脸部的皮肤阴影。






整体



在觉得需要补足的部分添上淡淡的阴影。虽然好像是茫然地在进行这个过程，不过拉远看整张图时就会感觉“什么嘛，这边还有点不够”，类似于这样慢慢地补足阴影。



奈奈子小姐的头发2

接下来画奈奈子小姐的头发。




用数码水彩添加阴影并且绘制发束。



为了让头顶亮、下面暗，所以自上而下地覆盖一层淡淡的渐变层。




如果画一层不够，就多叠几层。只要表现出头发的起伏就够了。



为了再加强一点红色，再用油画画笔叠一层颜色。如果颜色感觉差太多的话，就会不搭配，尽量用看起来不怪的亮色来画。为了强调头发的方向，用红色和反光色在发束边缘描上两层线。






奈奈子小姐的眼镜

新建一个图层来画眼镜的镜框。叠在上面画时，注意选中“从下层采集颜色”。



画完镜框后，锁定透明部分，添加眼镜的反光和阴影。



透过镜片，脸看起来会凹进去，所以在眼睛侧面稍微修正一下，画出偏移感。

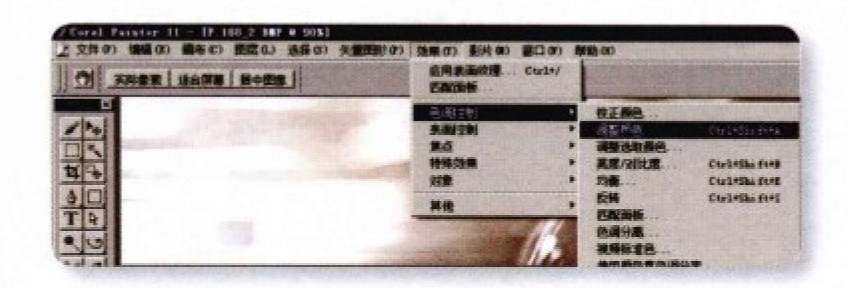


在镜框图层下新建一个图层来画镜片的光线。如果觉得线稿碍手碍脚，可以先隐藏起来再画。此外还要补上鼻子处的阴影。

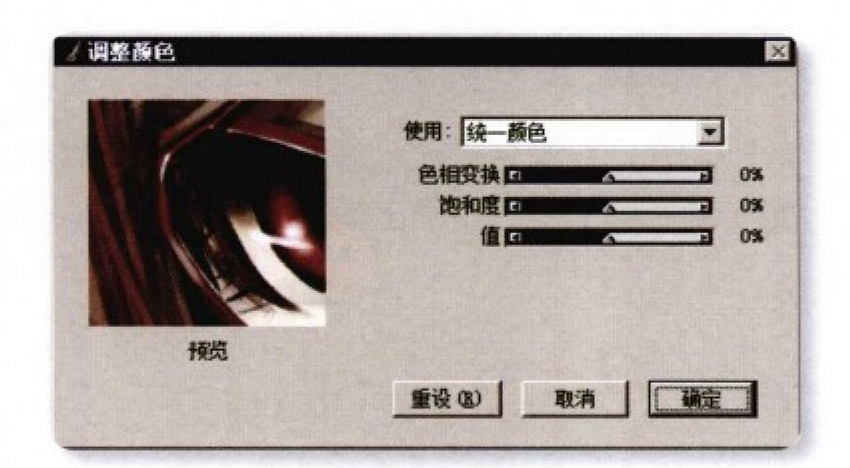




在上面新建一个图层，把镜框盖过的刘海补上。平时可以画在同一个图层上，不过因为后面还想要调整眼镜的颜色，所以把头发分开，画在其他图层上。



用Ctrl+Shift+A来调色。相比其他颜色，眼镜看起来有点太红了，稍微降低一下色度。



挑一个比头发色度更高一点的颜色，调整到看起来顺眼为止。

• Painter的快捷键
  Ctrl+Shift+A （调整颜色）





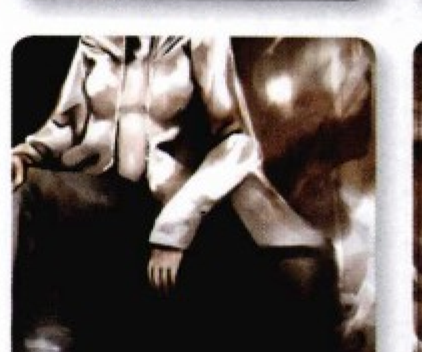


总觉得眼镜的形状很不搭配，决定重画。选择“填补底色”，然后用油画画笔直接重画。



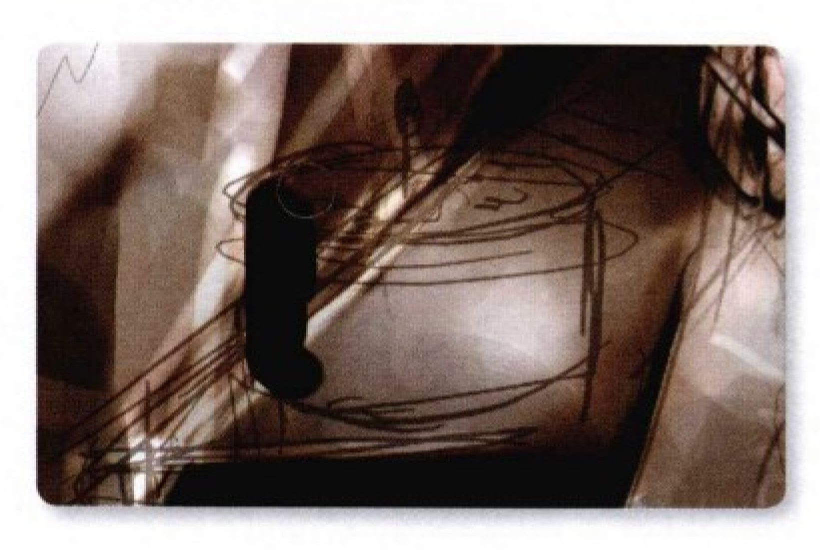
画完后合并图层。






奈奈子小姐的左手

奈奈子的左手形状有点不太合适，所以重画。新建一个图层，选中“从下层采集颜色”，然后用油画画笔重画。



烟灰缸

奈奈子小姐的部分已经大致完成，上色也即将结束。现在把还没上色的小东西补上。首先从烟灰缸开始画起。




基本思路是以下面黑色、上面银色来画。






烟灰缸如果是平面的，烟灰就会飞得到处都是，所以要把上面处理成凹陷的感觉。





大致添上阴影之后感觉会像这样。





上完色后就来加反光。最强的部分是边缘的地方，然后在圆弧筒状的部分融合一下反光的颜色。



在烟灰缸上面画几个让烟灰落下的洞。



然后画上提手。



要记着加上反光。基本上光线是从后面照过来，因此加反光的时候也同时要表现出圆球的轮廓。

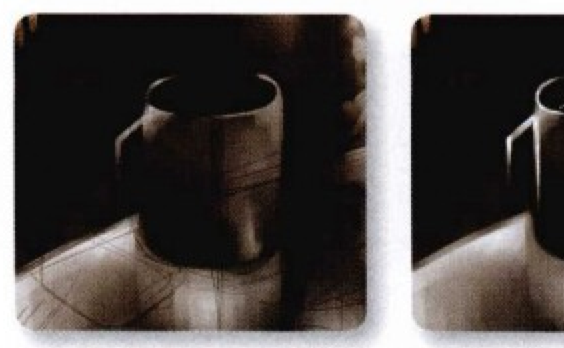
桌子



新建一个图层来画前景的桌子。假设桌子是玻璃做的，所以要画出透明的感觉。



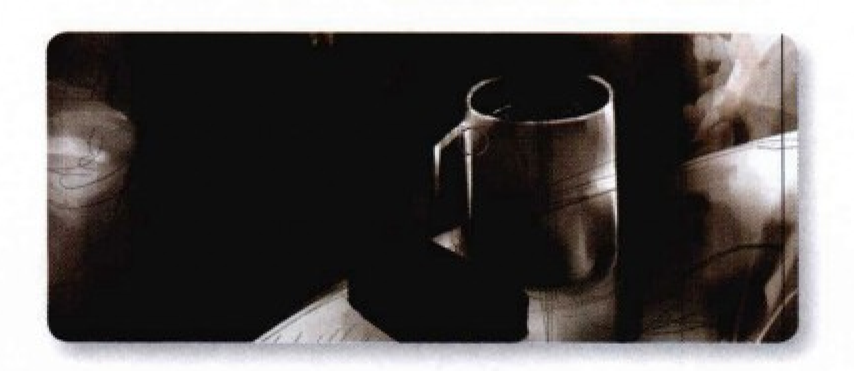
然后来画咖啡杯。草稿的咖啡杯有点太大，画的时候稍微调整一下大小。



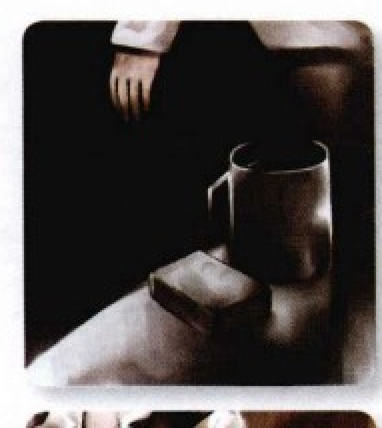

整体加上反光后，再修饰一下。



接下来画放在杯子前面的香烟。首先用黑色画出轮廓。



画完轮廓之后，隐藏线稿来画包装。





画完包装后，再画商标。奈奈子小姐抽的是薄荷凉烟类的香烟，所以用搭配的色系去画。



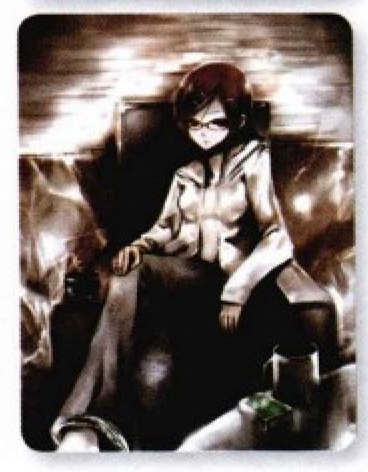


背景4





终于快要完成了。接下来处理背景污渍的亮面和暗面。







重复执行几次相同的步骤，在上面两个角添上阴影。




在奈奈子小姐周围添上淡淡的阴影，让环境更沧桑。





周围也用数码水彩来添加阴影。



新建一个黑色图层（图层属性为“变亮”）在黑色部分添加亮一点的灰色。

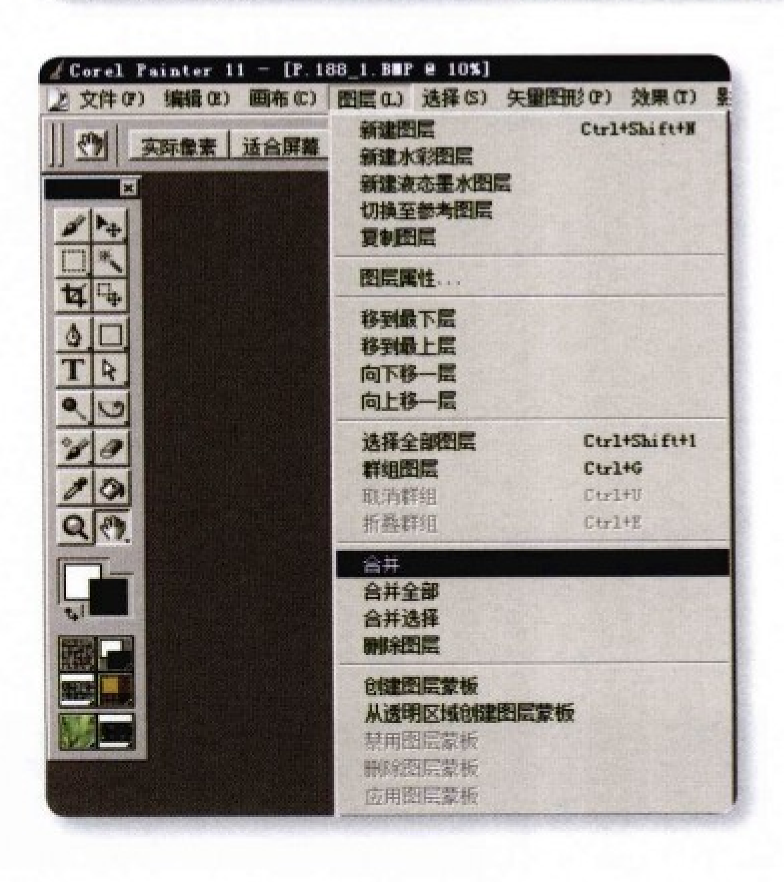




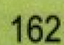
因为画在图层属性“变亮”的图层上，所以只有在阴暗部分才能覆盖颜色。



因为灰色有点太强，所以调整一下透明度来平衡颜色。



画完后合并图层。





香烟的烟

新建一个黑色图层（图层属性为“屏幕”）来画香烟的烟。



如果用白色，可能会看起来很像光线，所以选择偏灰一点的颜色来画。香烟的烟在无风情况下一开始不会摇晃，垂直上升到某种程度之后，才会摇晃而变成飘散的烟。





房间

新建一个黑色图层（图层属性为“屏幕”）来画咖啡的水蒸气。先粗略画上白色再慢慢调和。

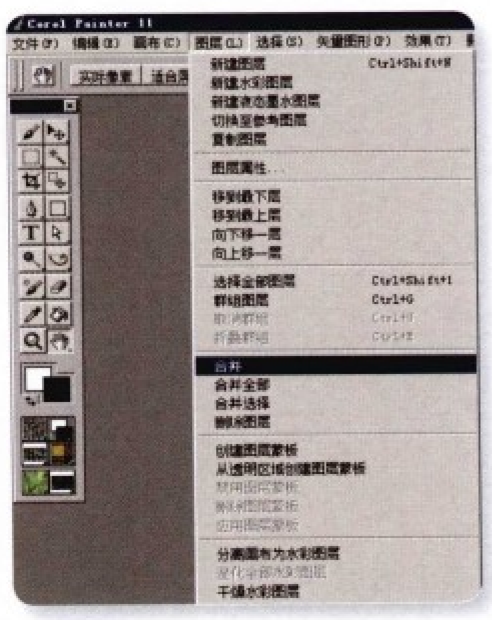







为了增加房间的气氛，画点烟雾。当然没有也无所谓，但是因为我很喜欢烟和雾这类的东西，所以就画了。与水蒸气一样，先粗略画上白色再调和。



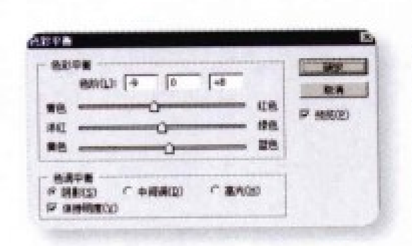


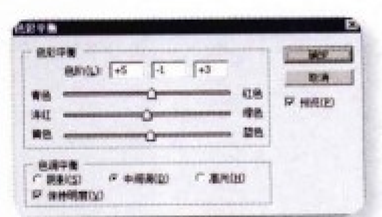
画完后合并图层。

色调调整2

现在微调一下整体的“亮度/对比度”。把数值调至反光部分好像泛着光线的那种感觉。







在“色彩平衡”选项中把暗色部分补上蓝色，亮色部分稍微添加黄色和红色。



奈奈子小姐的眼镜2

这样就大功告成了。然而……在合并眼镜图层的时候，忘记删除原来的眼镜，所以现在来修一下。因为是用叠色方法画的，所以可以直接下笔修改，相当方便。不过还是不要画错为好。



把底下旧的镜框去掉。





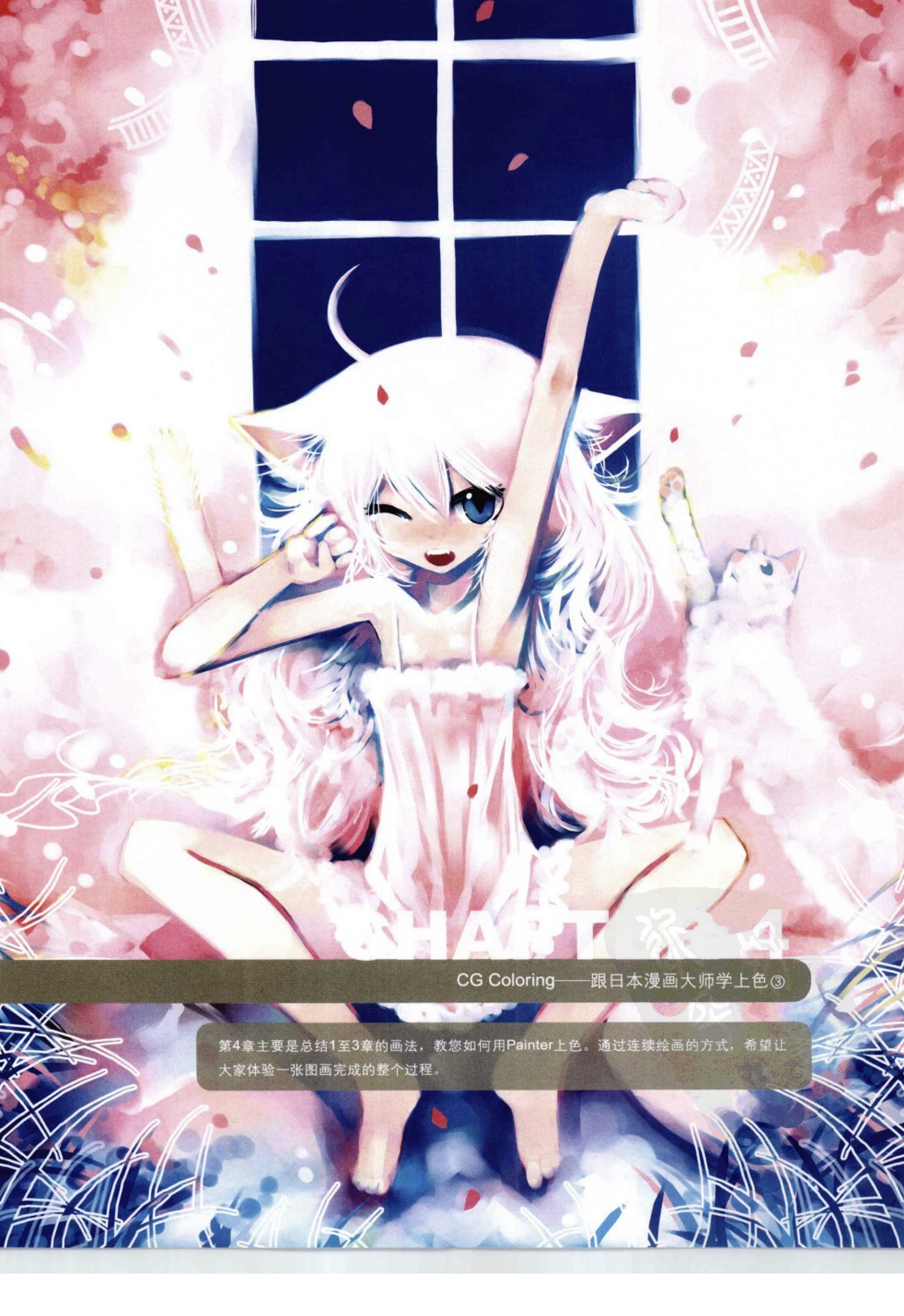
鼻子下面残留的镜框也去掉。



最后调整一下镜框的形状就完成了。大家辛苦了！







CHAPTER 4

CG Coloring——跟日本漫画大师学上色③

第4章主要是总结1至3章的画法，教您如何用Painter上色。通过连续绘画的方式，希望让大家体验一张图画完成的整个过程。

开始绘画

打开新文件直接画草稿。画完后把草稿属性转换为“正片叠底”并降低透明度，然后新建一个草稿图层，把草稿和背景分开。

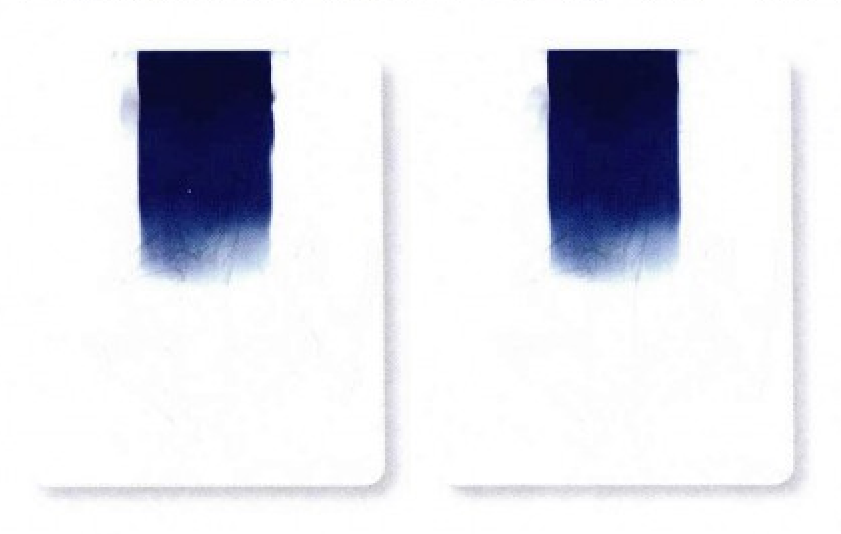
天空

先从背景的天空开始画。不用太在意实际的天空颜色，把天空全部涂成蓝色。我的想法是在白猫小姐身后会有一个狭长的窗户，所以只在画面正中央的部分上色。

画完后再叠一层更深的蓝色。深蓝色不用全部涂满，而是自上而下以渐变的方式渐渐融合。



画完后用白色把四周切齐，整理成四边形。为了保留手绘的质感，不用完全整理得那么方正。



背景

画完蓝天后，开始替房间上色。用可爱的粉红色来画。上色的时候外侧比较浓，而内侧逐渐变白融合在一起。



白猫小姐的剪影用与天空相同的蓝色来画。因为还没有开始细画，所以不必画出整个正确的剪影。



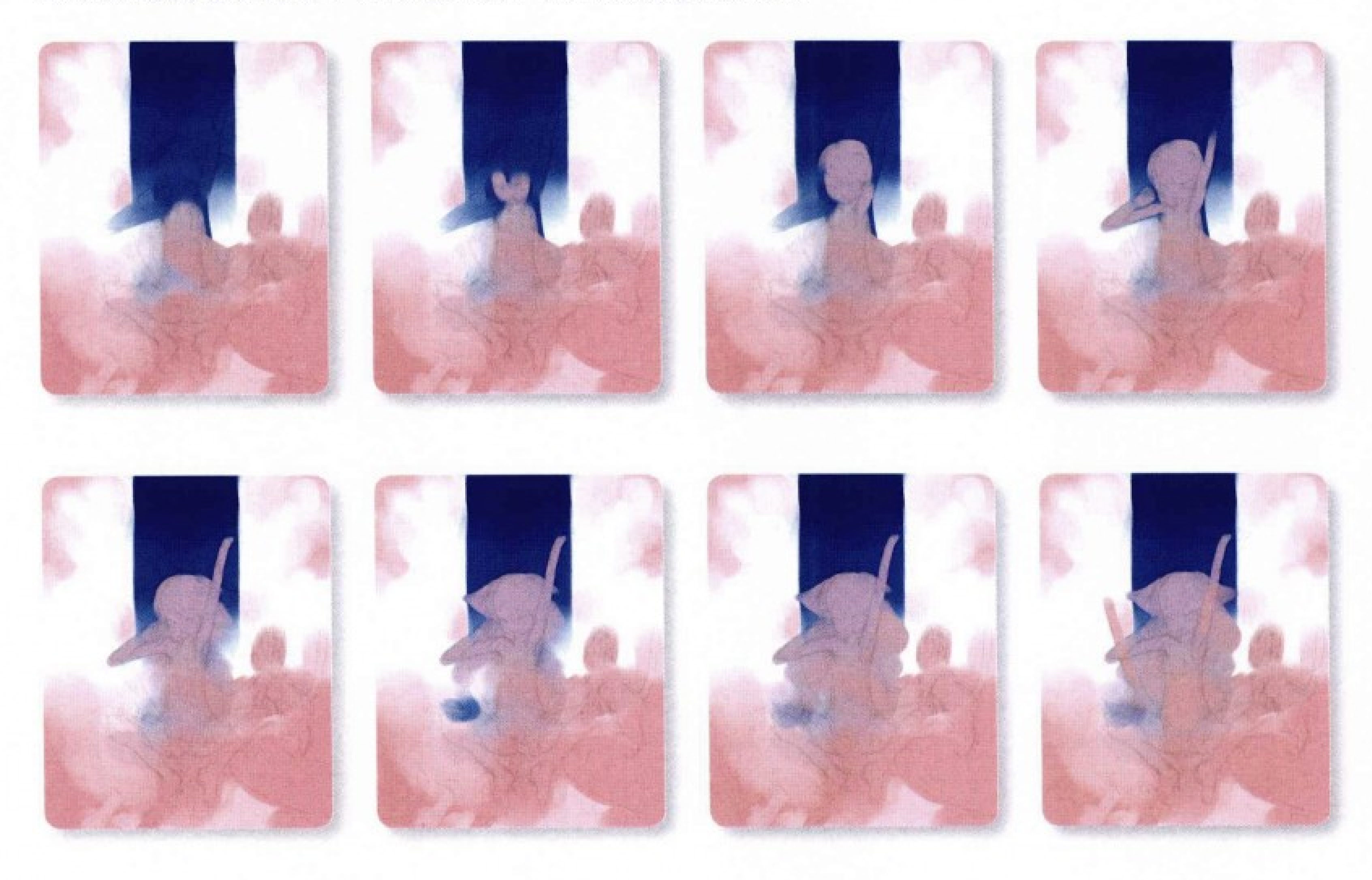
房间下方也涂上粉红色。



房间的上色也对比天空，画布外侧叠上深一点的颜色。



白猫小姐身上也叠上粉红色。虽然可以不用先在底下叠蓝色，直接用粉红色画即可。不过，如果先铺底色后再用不同颜色叠色，会出现混色的层次。



用明亮的粉红色来画白猫小姐。先粗略地画，一步一步进行。



窗框

接下来画窗框。本来应该是反过来用影子来表现的，但是为了表现流行的感觉，所以用白色来画。






白猫小姐

然后画白猫小姐。使用的颜色就如同她的名字一样，整体都是白色的感觉。





产生影子的部分用蓝色来画。同样，背景的阴影部分也用蓝色来画。






接着来画脸。阴影可对比其他地方都用蓝色来画。眼睛究竟是用黄色还是浅蓝色呢，还真不好说，这里最后还是用蓝色来画。





接下来上肤色。把皮肤画成白皙的感觉。






虽然房间的装饰都涂上粉红色，不过我们并不是想要画一个粉红色的房间，而是要找到粉红色的气氛，所以床单就用白色来画。总之我们是想要保持粉红色的意境，所以上白色的时候不要完全把底色盖住。






然后来画头发。颜色当然也是用白色，表现出柔软飘逸的感觉。






内衣也同样用白色来画。不用整体上色，只要把反光的亮面画上白色即可。






头发也把反光的亮面画上白色。






在皮肤上添加反光。薄薄上一层，注意不要画得太金光闪闪。






提高整体的亮度。以肤色最佳为标准来调整。



接下来加上头发和衣服的反光。






周围也补齐白色。虽说是在粉红色较浓的地方覆盖颜色，不过无论如何还是要尽量保留粉红色的意境。






猫

虽然隐藏线稿了，不过可别忘了在一条腿膝盖上坐着一只猫。先把猫大致的位置画出来。这只猫也是白色的，不过我们先用阴影色来打底，从原先白猫小姐身上的阴影选色来画。




白猫小姐的眼睛

在白猫小姐的眼睛里添加反光。用数码水彩先上一层更深的蓝色，然后再加反光。





白猫小姐2

为了突出身体的轮廓，用数码水彩沿着身体描摹，让颜色扩散洇开。






然后在身体上添加反光。锁骨周围，还有胸部周围都添加散开的反光。




猫2

接下来画前面大致确定了位置的猫。用阴影色描出轮廓，然后用白色画它身上的毛。






整体

床单有点太朦胧了，利用反光把形状画得更清晰。






花

人长猫耳朵本身就已经相当不可思议了，所以房间里开花也就没什么大惊小怪的。先利用画笔用点画的方式来画花瓣。用淡淡的粉红色打底之后，再用浓的粉红色把花瓣描绘出来。






白猫小姐3

接下来画坐着部分的阴影。用数码水彩以叠色的方式来上阴影。






花2

上面两侧的花颜色有点太浓。参考白猫小姐的阴影，用数码水彩上色，然后让颜色洇开。











在画了阴影的花上面添加反光。





猫3

猫的眼睛还没画，现在补一下。画的时候别忘记加反光。







白猫小姐4

内衣的肩带还没画，也补画一下。像这类小细节是否画出来，效果会差很多，注意别忘了画。

整体2

在阴影部分上色。与其他部分相同，都用数码水彩来调和上色。






白猫小姐5

闭上的眼睛看起来好像有点离得太远，修一下。




画头发深处的阴影。用蓝色画完阴影后，再把颜色融合一下。






关节弯曲部分，比如膝盖或手肘，还有头发周围都添上淡淡的反光。注意不要画得太亮。






把白猫小姐坐着部分的阴影再画得更浓一些。不要一下子就上深色，用淡淡的阴影慢慢地调和，吸干，再叠色调和……重复几次。






花3

为了与阴影的蓝色呈现对比，把上面两侧的花画得更浓一点。画完后在淡淡的粉红色上画花瓣，营造一种曲径通幽的感觉。






白猫小姐的脚

注意一下，白猫小姐的脚部亮度很奇怪，赶紧调整一下。其实应该更早注意到才对。先用画笔上阴影，然后再叠色画上新的脚。






白猫小姐6

把眼睛颜色加深，然后再叠上反光。叠上反光后，画面看起来更利落了。除此之外，还要调整一下肩膀周围的轮廓。






在白猫小姐举起的左手上添加影子。从手掌到手肘附近以渐进的方式上色，用数码水彩来画。此外，在手肘凹陷的地方也要加上阴影。



尾巴如果用白色就会融入到背景中，为了让它更显眼，先用粉红色把边缘轮廓画出来。用粉红色画完后，在外侧再以洇开的方式调和色彩。




花4

画到这里，下面的部分也画点花。与上面两侧的花不同，用晕映的感觉画会比较好。






要画得比上面的花色淡一些。画完后再叠色，这样颜色就会有深度感。






白猫小姐7

我们已经在白猫小姐坐着部位的下面叠了很多层阴影，接下来画延伸到腰际的阴影。用数码水彩画完阴影后，再用白色把褶皱隆起的部分补上。






整体3

在整张画上散布一些花瓣。散在哪里并无标准，在自己喜欢的地方一点一点画上。只是要注意，花瓣在背景白色的部分画深色，在有颜色的部分画白色，这样对比画起来才漂亮。






白猫小姐8

前面在白猫小姐举起的手上画阴影，现在来画另一只手的阴影。与前面一样，从手掌到手肘添上淡淡的渐变层来画。




整体看起来，补上的阴影有点太强，所以再修一下。或许有时会觉得：既然要修，不如一开始就别画。不过，只要有需要，就应先画画看，然后再根据观察整张图的效果来判断，这种工作方式非常重要。可能有点多余，不过为了整体的平衡，该做的都要做。









整体4

为了让整体的蓝色更浓，画前景的草。既然房间都已经花开，长草应该也很自然。

白猫小姐9

在腋下和腰部添加阴影，以强调身体的轮廓。内衣的褶皱画上阴影后，继续仔细补画反光的细节。









在白猫小姐的脸颊上染上红色。在脸的中心画红色，然后放射状地融合颜色。注意不要画得太红。

调整白猫小姐整体的轮廓。因为想要用浓淡适中的颜色来画，所以选用左耳阴影的紫色来画轮廓。







眼睛的形状也要调整一下。在眼珠两侧自然地上点反光。

用纤细的白线画头发，以突出蓬松的感觉。






整体5

把整体阴影部分的颜色再加深。






光线的颜色

用黄色系的颜色描出轮廓，添加光线。如果整张图都有这种效果会过于累赘，因此在觉得必要的地方画上就可以。






草

在前景画更多的草。画出下方整体有一种蓝色凝聚的感觉。






光

与蓝色对比，在墙壁和床单之间画些黄色的光。






草2

在最前景的部分用与整体相同的粉红色画些草。这样，草的边缘看起来就有一种收拢的效果。






床单的光线

用黄色来画床单的光线。保持边缘清晰，床单的褶皱看起来就更明显了。






房间的图案

用白色来画房间的图案。





白猫小姐10

接下来继续画白猫小姐。在阴影中，用阴影和反光的中间色来画，这样可以增加层次。此外，应继续修饰头发，让细节更清晰。






去掉多余的阴影。把类似于小腿上的阴影去掉，然后调和皮肤的颜色。





草3

接下来在上面继续画草，增加画面的深度感。










花瓣

白猫身上也有飘落的花瓣。





整体6

把四周的颜色加深。不是加深人物，而是通过加深周围的颜色把人物突显出来。

色调调整

最后，在最前景画出草的纹路，调整整体的色调，这样就算完成了。大家辛苦了！



■后记

大家辛苦了。谢谢您读完这本书。

在本书的4章中，如果有任何一章能够给您带来画图的启示，将是我最大的荣幸。从来都未曾想过，把平时自然而然的画图方式写成文章会这么辛苦。虽然区分图层、逐个部位分开画的工作方式讲解起来较为容易，不过我在使用Painter时就只是一路画下去，所以把整个绘画流程写成文章非常困难。我觉得用Painter绘画的好处就像第3章奈奈子小姐的手一样，或是第4章白猫小姐的脚那样，“即使上色上到一半，还是可以重画某些部位”。线稿只是作为上色的基准参考，画的时候只要觉得“这边好像有点怪？”就可以马上叠色重画，这才是重点。绘画的独特感受只有在Painter上才能体验得到。想在Photoshop里进行上色混色的步骤说不定还比较困难。此外，Painter的画笔也很丰富，这次我们主要只用两种（油画和数码水彩），但是Painter还准备了一大堆其他的画笔。各种画笔都有各自独特的笔触风格，我也很希望大家在多多尝试后，可以用上自己觉得“就是这种感觉！”的画笔。

最后，我会牢牢记住，为了写作这本书而完成了这么多美丽的图画。

KEI

